

PEŁNA WERSJA GRY POLSKA INSTRUKCJA! PEŁNA WERSJA GRY

3CD Jagged Alliance 2 PL

TYLKO 18,50 zł

Numer 12/2001 (67) Grudzień 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION®

Commandos 2
Colobot
Red Alert 2: Yuri's Revenge
Subcommand
Wiggles

Kacik HoMM
Emulacja C-64
Zostań muzykiem!

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

ORYGINAŁY TAŃSZE
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL
WAR PL
TYLKO
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

future
network poland
Made with passion

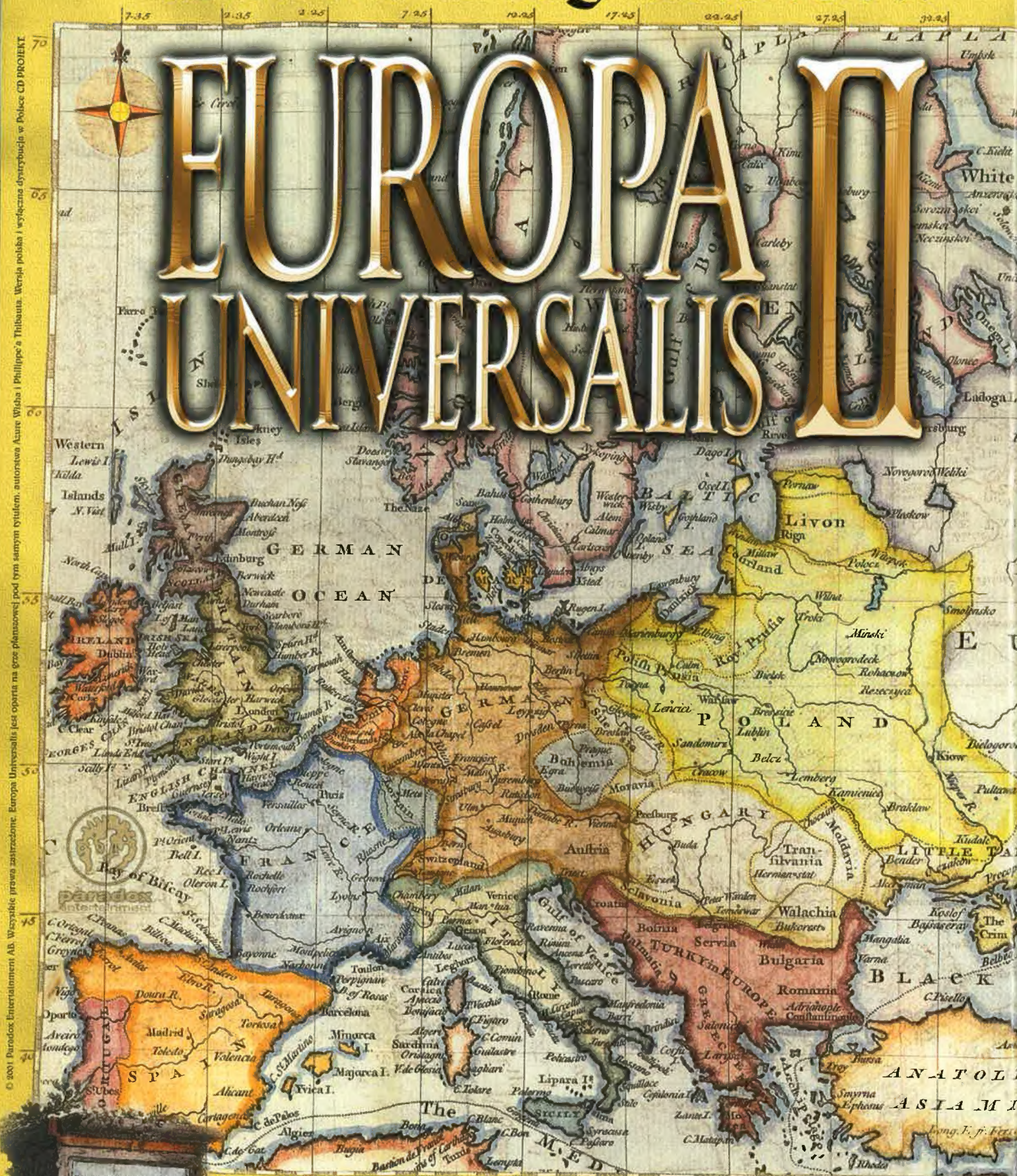
Nr 67 • Grudzień 2001 • 18,50 zł (z VAT 7%)



9 771426 291013



A close-up of a vintage map, likely a historical world map, with the words "EUROPA UNIVERSALIS" prominently displayed in large, raised, golden letters. The letters are three-dimensional and have a metallic, aged appearance. The background is a detailed map showing various geographical features, including landmasses, rivers, and coastlines, rendered in a classic cartographic style with muted colors like browns, greens, and blues. The map is partially obscured by the large text, which is centered horizontally across the upper half of the image. The overall composition suggests a historical or geographical theme, possibly related to a book or a historical document.



W SKLEPACH JUŻ 5 GRUDNIA!!

Gr komputerowa ORIGINAL WAR w polskiej wersji językowej

ORIGINALWAR **eXtra 29^{90!} złotych!**

ORIGINALWAR

Extra Pakiet zawiera:

- Grę Original War
- Pismo
- Instrukcję do gry
- Kartonowe pudełko

ORIGINALWAR **INSTRUKCJA**

Sprzedaj wysyłka (0-22) 519 69 www.wirtualne.pl

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War – nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarogodnie tanich oryginalnych gier. Kup w najbliższym punkcie z prasą kolejny egzemplarz eXtra Gry – nie zawiedziesz się!

Sojusze i koalicje 2.0

Zbyszek: Postanowiłem, że włączymy się do bardzo modnego ostatnio trendu polegającego na tworzeniu sojuszy i koalicji.

Jurek: Bardzo chętnie. Z kim mamy wchodzić w układy i przeciwko komu będziemy walczyć?

Zbyszek: Nie musimy z nikim walczyć. Sojusz zawieramy z Czytelnikami, oddając w ich ręce grę Jagged Alliance 2 (po polsku Poszarpany Sojusz 2 :-). A szeroka koalicja powstała właściwie już jakiś czas temu. Tworzymy ją nie tylko z Czytelnikami, ale też z wydawcami gier w kraju i za granicą.

Jurek: To w takim razie powiedzmy, co jest przedmiotem umowy koalicyjnej.

Zbyszek: Po pierwsze, wszystkie strony zobowiązują się popierać gry komputerowe we wszelkich ich odmianach. Po drugie, my podjęliśmy się (i słowa dotrzymamy) nieustannie wydawać czasopisma o grach, a po trzecie, Czytelnicy jednogłośnie zgodzili się je czytać.

Jurek: A wydawcy gier?

Zbyszek: Wydawcy będą gry wydawać, schlebialić gustom Czytelników i podsyłać nam materiały do opisu.

Jurek: Czyli możemy to podsumować tak: wydawcy do roboty, gracze do gier, gazety do kiosków! To bardzo mądry i dobry plan. Prawie tak dobry jak umowa koalicji rządowej.

Zbyszek: Oczywiście. Ale to jeszcze nie wszystko. Dodatkowo zobowiązujemy się do przekraczania norm i pobijania rozmaitych rekordów. Na przykład chcemy wykonać 108,33% normy wydawniczej za rok 2001. Okazało się, że jedynym sposobem wykonania tak ambitnego planu jest wydanie dodatkowego numeru czasopisma CD-Action w tym roku.

Jurek: No właśnie. Przy okazji wyszło też na jaw, że będziemy zmuszeni nadać mu numer 13 z kolei. Co więcej, żeby 13 numerów wcisnąć w 12 miesięcy, musieliśmy wybiegać myślami znacznie do przodu. Od tego biegania porobiło się tak, że numer grudniowy jest w sprzedaży już na początku listopada, a numer 13 gładkim ślizgiem wylądował w kioskach na początku grudnia. Spokojnie jednak, nie ma obawy, że będziemy przyspieszać w nieskończoność. W styczniu 2002 wszystko wróci do normy.

Zbyszek: Pomyśleliśmy też o tej frakcji Czytelników, którzy w ramach koalicji tworzą oddzielne ugrupowanie Prenumeratorów. Przypominamy niniejszym, że jeśli ktoś wykupił prenumeratę na 3, 6 lub 12 miesięcy, a w grudniu jeszcze się ona nie kończy, to numer 13 zostanie wysłany normalnie i zgodnie z liczbą egzemplarzy. Placiliście przecież za określoną liczbę numerów CD-Action. Jeśli ktoś natomiast wykupił sobie prenumeratę roczną od stycznia 2001, to ostatni raz otrzymał właśnie numer 12/2001, a numer 13/2001 będzie trzeba kupić sobie w kiosku. Dokładnie wyjaśniamy to na stronach poświęconych prenumeracie.

Jurek: Przejdźmy teraz do zagadnienia kluczowego - powodów, dla których należy zakupić 13 numer CD-Action. Na szczęście nie ma to żadnego związku z dziurą budżetową. Jest za to kilka przyczyn pozytywnych. Najpierw pełna wersja gry. KINGPIN!!! (Tu z sali parlamentarnej - z łóża rządowej i opozycyjnej - rozległy się gromkie brawa na stojąco.) I jeszcze raz: KINGPIN!!! (burza braw). Poza tym roczne zestawienia gier, dem, recenzji, podsumowania, statystyki, wykresy i wszystko to, co koalicjanci lubią najbardziej. Czy trzeba czegoś więcej?

Zbyszek: Nie trzeba, bo znowu będą 3 CD. Będą też niespodzianki i to takie, że nie dowiecie się o nich do ostatniej chwili. A najważniejsze, że nie podniesiemy ceny. Cóż za piękny manifest! Już dzisiaj sondaże wyborcze wskazują, że 99,9% ankietowanych graczy zamierza zakupić 13 numer CD-Action. Poza tym najpopularniejszym koalicjantem pozostaje Mr Jedi i gdyby dzisiaj miały się odbyć wybory, na pewno on zostałby prezydentem. Chodzą też niepotwierdzone jeszcze pogłoski, że we wszystkich miastach i wsiach szykują się uliczne manifestacje poparcia w okolicach kiosków z prasą. Zapowiada się więc gorąca wyborcza końcówka roku.

Jurek: No to zapraszamy do urn. Pora na realizację obietnic wyborczych: czytamy i gramy.

Pozdrawiamy wszystkie kluby i frakcje. Przez aklamację!

Zbyszek Bański

Jerzy Poprawa

Zbyszek Bański

Jerzy Poprawa

TRZYNAŚCIE CDA W ROKU!

Czy wiesz, że w tym roku pojawi się TRZYNAŚCIE numerów CDA?

Tak jest, będzie dodatkowy 13/2001 CDA!

Więcej szczegółów na stronie 139



Na opakowaniu płyty CD wykorzystano grafikę należącą do:

©2001 Columbia Pictures Industries Inc. All Rights Reserved. Marvel Comics and Spider-Man: TM & ©2001 Marvel Characters, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision, Inc. and its affiliates. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. ©2001 Activision, Inc. and its affiliates. The ratings icon is a trademark of the Interactive Digital Software Association. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated. All rights reserved. Used under authorization. LucasArts, the LucasArts logo, Gold Guy and the Human Figure design logo are all registered trademarks or trademarks of Lucasfilm Ltd.

CD-ACTION

e-mail: edaction@futurenetwork.com.pl
www.edaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 67
Grudzień 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbyszek Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakobski, Maciej Lewczuk, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpryncownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omello, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Blyskal, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Mariusz Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Rubasz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominarek, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

OTP: Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratym, Janusz Oziom, Jakub Siewkowski

Opisowanie gier: Jacek Lewczuk, Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pefornat@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawniczy Zbyszek Bański

Bisnes Obsługa Klienta

tel. (071) 34 120 83
tel. (071) 34 218 41
tel. (071) 34 203 16
wew. 101, 102, 116

Redakcja: Jacek Bodun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104
tel. komórkowy (0) 502 206383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama: Kazimierz Serwin
tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Bisnes Reklama: Wacław Waldemar Poturniak
tel./faks (022) 6522637
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuc
tel. (071) 342 18 41 w.119
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk: Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których życie polega na dostawie informacji. Naszym celem jest zaspokajanie tej potrzeby poprzez tworzenie czasopism i innych internetowych serwisów najwyższą jakością, wiarygodnością, aktualnością, różnorodnością sposobów zamieszczania treści i wielością oraz dającą przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i ośmiu specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Chief Operating Officer: Colin Morrison
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.pl.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiuowane, reproduktowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future
network poland

Media with passion

WYDAWCA: SILVER SHARK SP. Z O.O. WYDAWCA: POLSKA WYDAWCA PRASY

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 6

W produkcji

Eastside Hockey Manager 18
Europa Universalis 2 24
Gothic 12
Master of Orion 3 28
Salt Lake 2002 20
Star Trek Armada II 32
The World Is Not Enough 30
Tony Hawk's Pro Skater 3 14
Wyścigi Wykretów 22
Zorro 26

Za pięć dwunasta

Empire Earth 42
Monopoly Tycoon 40
Zax - Alien Hunter 36

Recenzje

C&C Red Alert 2 Expansion: Yuri's Revenge 58
Clay Agent 66
Colobot 76
Commandos 2 78
Dirt Car Racing: Pinball 63
Divided Ground: Middle East 62
Drone-Z 50
F.A. Premier League Football Manager 2002 84
Jack Orlando: A Cinematic Adventure 74
Jurassic Park III Games 64
Madden NFL 56
Max Payne PL 94
Mystery of the Druids 86
Serious Sam PL 93
Sheep, Dog & Wolf 70
Skateboard Park Tycoon 92
Squad Battles: Vietnam 82
Sting PL 95
Subcommand 88
Throne of Darkness 52
Trade Empires 72
Wiggles 68

Świnka

Quake 96

Nie tylko gramy

Dos #13 110
Emulacja C-64 116
Euro Buzz-a #1 120
NBA w sieci 118
Proxy 118
Własny chat 119

UWAGA
Dodatkowy numer CDA (13/2001!) już łąda dzień w sprzedaży! Patrz strona 139.

Multimedia

Jak uczyć Internetu? 114
Ptaki Polskie 113
Smokule 112

Sprzęt

ADI MicroScan F720 135
Canon EOS D30 128
Canon PowerShot Pro90 IS 127
Canon S630 123
Creative Nomad IIc 129
Creative PC-CAM300 137
Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX 122
MAP-KSIO i MAP-6310M 136
Pentagram Dark 56X i Predator 56USB 134
Plextor PX-W2410TA 133
Scott 772F i 795F 134
Shuttle AV40 126

Inne

Action Redaction 142
Gamewalker 46
Heroes of M&M - kącik 97
Jagged 2 - instrukcja 11
Jagged 2 - okładka 33
Mac-Abryczne strategie 98
Na Luzie 102
Pomocna Dłoń 109
Prenumerata 138
Przemyslenia 104
Sobowitry 108
Topsy 146

INDEKS GIER

C&C Red Alert 2 Expansion: Yuri's Revenge 58
Clay Agent 66
Colobot 76
Commandos 2 78
Dirt Car Racing: Pinball 63
Divided Ground: Middle East 62
Drone-Z 50
Eastside Hockey Manager 18
Empire Earth 42
Europa Universalis 2 24
F.A. Premier League Football Manager 2002 84
Gothic 12
Jack Orlando: A Cinematic Adventure 74
Jurassic Park III Games 64
Madden NFL 56
Master of Orion 3 28
Max Payne PL 94
Monopoly Tycoon 40
Mystery of the Druids 86
Quake 96
Salt Lake 2002 20
Serious Sam PL 93
Sheep, Dog & Wolf 70
Skateboard Park Tycoon 92
Squad Battles: Vietnam 82
Star Trek Armada II 32
Sting PL 95
Subcommand 88
The World Is Not Enough 30
Throne of Darkness 52
Tony Hawk's Pro Skater 3 14
Trade Empires 72
Wiggles 68
Wyścigi Wykretów 22
Zax - Alien Hunter 36
Zorro 26

Hity numeru

58

C&C Red Alert 2 Expansion: Yuri's Revenge

Niewątpliwie łakomy kasek dla tych wszystkich, którzy lubią RTSy i historię alternatywną. Bardzo starannie zrobiony dodatek do RA 2.



Hmmm... weź Smurfy, skrzyżuj z Settlersami i Creatures, dorzuc trzeci wymiar, przypraw trochę humorem, całość zamieszaj, nagraj na CD i nazwij: The Wiggles!

Wiggles

68

Colobot

76

Gra, w której możesz (aczk nie musisz) pisać autentyczne komputerowe programy! A przy okazji musisz przeżyć na obcej planecie. Na pewno jedna z oryginalniejszych gier ostatniego roku.



78



Powiemy krótko, bo więcej nie trzeba: naprawdę doskonała gra! Polecamy!

Commandos 2

88

...Ping! ...Ping!! ...PIING!!! Czy to sygnał sonaru, który nas namierza?! Nie - to tak mocno i głośno biją serca tych, którzy nader wszystko ukochali symulację okrętów podwodnych.



SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

CD-Projekt: str. 23, 13, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 33, Play-it: str. 37, 39, 41, Mantar: str. 55, 57, 61, 67, 131, Lemon Interactive: str. 43, 45, Tomsoft: str. 35, Timsoft: str. 51, TopWare Interactive: str. 49, Avalon: str. 71, 75, 83, 85, Techland: str. 91, Credo: str. 99, ISA: str. 105, Valkiria: str. 109, Edgard: str. 117, MSI: str. 125, Game One: str. 127, Multimedia Vision: str. 133, 135, 137, EXE: str. 147, Edustrada: str. 148

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa • ul. Łopuszańska 117/123

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, dcc, info itp.). Zmieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściągę minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

Jagged Alliance 2 PL

(SirTech)

Rodzaj: strategia/sim
Premiera: czerwiec '99
Recenzja w CDA: 6/99
Ocena: 9

Wymagania minimalne: P-133, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX 860 MB na HDD

Wymagania sugerowane: P200, 64 MB RAM

UWAGA! Oryginalna wersja gry mieściła się na dwóch CD. Jednak specjalnie dla nas programiści upchnęli WSZYSTKO na JEDNYM CD. Więc bez paniki, że dysponujecie jakąś okrojona wersją. Wszelako należy dodać, że ta wersja ma jedną (niewielką) wadę. Dość często potrafi się zawiesić (spokojnie ludziska!) podczas odtwarzania INTRA (nikt nie wie czemu). Ale wystarczy, że pacniecie [Esc], gdy tylko się zacznie intro, a będzie po ewentualnym problemie. Sama gra chodzi jak złoto!

Dzisiaj w świnie gra, w którą grał każdy wytrawny strateg, każdy weteran, każdy... chwila, czy ktoś w to nie grał? Czy jest osoba, która nie grała w Jagged Alliance? Możliwe... hmmm, chyba jest. Więc TY, który nie grałeś! Ktoś potrzebuje pomocy tam... w Arulco!

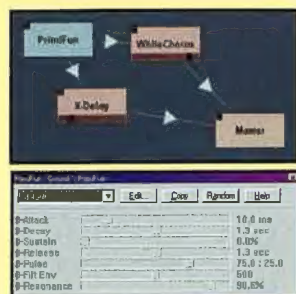


Jaskola Buzz 1.2

PEŁNA WERSJA

PEŁNA WERSJA świetnego programu do komponowania muzyki elektronicznej. Kurs tego programu rozpoczynam w tym numerze CDA!

UWAGA! A jak kiedyś ci się program znudzi i będziesz chciał go wywalić z dysku... Uinstaler (z paska startowego) pięknie usuwa ikonki skrótów, czyści rejestr i pasek zadań... Zaraz, zaraz, katalog z programem na HDD wydaje się być... nietknięty. Hm. Dziwna sprawa. Ale od czegoś klawisz [Delete]? :). I niby czemu program ma się wam znudzić?



Graczu! Spieszcie się, nie ma czasu! Diedranna wkrótce opanuje całą wyspę! Do sklepu po Jagged Alliance 2, odmaszerować! Więc jesteście. Od teraz jesteście najemnikami, Graczu. Przygotujcie się. Będziecie zabijali bez litości, za pieniądze i za wolność porządnym obywateli nekanych przez okrutną królową... Diedrannę. Będziecie dowodzić grupą świetnie wyszkolonych najemników, speców od brudnej roboty, jeśli tylko będzie was na nich stać.

Jagged Alliance 2 to strategia, w której zmusicie do pracy swoje szare komórki. Wyobraźcie sobie strategię, role-playing i walkę taktyczną. Teraz zmieszajcie to wszystko razem - i co? I mamy to, czym jest Jagged Alliance 2! Jak już wspomnieliśmy, dowodzisz oddziałem najemników, których sam sobie dobierasz. A wybierać jest z czego. Ponad 50 osobistości czeka, aż przyjmiesz ich do swojego teamu. Każdego z żołnierzy charakteryzuje inna celność, siła, zdrowie itp. Cechy te można rozwijać poprzez trening i nowe doświadczenia, tak więc możemy sobie wyszkolić naszych kolegów wedle uznania. Cel gry jest prosty - obalić rządy złej królowej, tj. zająć stolicę Arulco - Medune. Zapewniamy, że nie będzie to łatwe, gra jest naprawdę trudna, a scenariusz, mimo że na pierwszy rzut oka banalny, ma kilka smaczków i nieoczekiwanych zwrotów akcji.

Najemników będziecie wynajmować za pomocą specjalnego urządzenia (podobnego do tego z części pierwszej) przypominającego wyglądem laptop. Tam też możecie odebrać pocztę, kupić broń i amunicję itd.

Kiedy napotkacie na drodze oddział wroga (długo czekać nie będziecie), ekran mapy zmieni się w plac boju. Widzicie najemników i co? Możecie chodzić nimi, gdzie chcecie. Ale walka miała być na tury! Oddawajcie kasę! Spokojnie Graczu, poczekajcie chwilę, aż zobaczycie przeciwników - wtedy to, dajemy wam słowo harcerza, tryb rzeczywisty zmieni się natychmiast w tryb turowy. I jak, Graczu? Nie musicie już biec z reklamacją. Walka jest dopracowana do perfekcji, odbywa się w bardzo prosty i przyjemny sposób. Wybieracie, jak dokładny ma być strzał (ile punktów ruchu zużyje) i w jaką część ciała ma być skierowany pocisk.

Cóż jeszcze, gra jest niesamowicie grywalna i nudzi się naprawdę wolno. Będziecie siedzieć przy niej kilka godzin dziennie, jeść przed kompem, odrabiać lekcje itd. :) Przypomnieć trzeba jeszcze, że gra jest zlokalizowana.

No więc: nic dodać, nic ująć. Jagged Alliance 2 to pozycja obowiązkowa dla każdego miłośnika strategii. Ma wszystkie jej najlepsze cechy i zadowoli nawet najbardziej wybrednego gracza.

[Raziel]

Spider-man (Activision)

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/2000, 3D akcelerator

Gra akcji w TPP oparta na sławnym komiksie. Człowiek-pająk walczy z demonicznym Doktorem Ośmiornicą. Może strzelać pajęczą siecią, wspinać się po ścianach budynków itd. Prywatnie wolę Batmana :), ale... nieźle, nieźle, gra się przyjemnie, choć na początku



Klawiszologia

Kursory - sterowanie (klawiatura numeryczna)

2 - skok (w trakcie skoku naciśnij ponownie klawisz, by wystrzelić linę); także wskoczenie na ścianę lub zeskoczenie na ziemię

6 - kopnij

4 - uderz

8 - wystrzel sieć

7 - wymierz (target mode)

3 - wystrzel linę, by wspiąć się po niej (w budynkach)

trzeba się przyzwyczaić do sterowania. Swoją drogą, nasz Pajaczyński zasuwa po ścianach i sufitach nie gorzej niż mucha czy inny Alien. Gdy się nauczysz to wykorzystywać np. - celem ominięcia lub zatakowania wroga - wtedy dopiero poczujesz bluesa i pokochasz tę grę. 140 MB na HDD. Aha: save możesz zrobić dopiero po zaliczeniu pod etapów.

Rally Championship Xtreme (Warthog)



Minimalne wymagania: P2-266, 64 MB, Win 9x, DirectX (*)

Znakomita i bardzo realistyczna symulacja rajdów samochodowych. Szkoda, że tylko jedna trasa. Ale za to możesz potem przejechać, jak jechałeś, w pełnometrastycznym "ripleju". Gierka robi wrażenie. Aha, u mnie przy rozpakowywaniu RAZ pokazał się jakiś błąd - ale gra działała mimo to jak złoto. Jeśli więc u was

coś się pojawi - bez paniki. Uruchomić i jazda! Ew. dać do czyszczenia CD-ROM-y :).

Klawiszologia

Kursory - wiadomo, 1-2 - kamery, P - pauza

(*) - wymagania przybliżone, autorzy nie podali żadnych danych.

Rune Sword 2 (Shrapnel Games)

Minimalne wymagania: P166, 32 MB RAM, Win9x/2000

CRPG zaprawiona strategią, w której nacisk jest położony na grywalność, a nie wierność konwencji. Grafika gierka ma, prawdę mówiąc, dość paskudną, bo tak na moje oko: sprzed jakichś 8-10 lat. Ale za to muzyka (symfoniczna!) pierwsza klasa. No i parę osób, które w toto pograły, wypowiadały się na jej temat całkiem pozytywnie. 58 MB na HDD.



Star Wars Galactic Battlegrounds (LucasArts)

Minimalne wymagania: PII 233, 32 MB RAM (96 MB RAM dla Win2000), Win9x/Me/2000, 2 MB karta grafiki, DirectX 8.0a



Prawdziwa gratka dla fanów "Gwiezdnych Wojen". Star Wars: Galactic Battlegrounds to RTS, który na pierwszy rzut oka przypomina Age of Empires. Gra baaardzo długo rozpakowuje się do Tempa i także długo instaluje. Przy samej instalacji masz dwie opcje: "automatic" wrzuca grę do domyślnego katalogu; "custom" zaś pozwala wybrać miejsce, gdzie gra będzie zainstalowana. W czasie gry naciśnij F10, by wejść do menu opcji i przy okazji podejrzeć potężną klawiszologię. Swoją drogą, zacząć grę nie jest tak prosto, więc zrobiłem wam ściągę. Kolejno: Single Player=>Campaign=>Darth Vader. 116 MB na HDD.

World War III: Black Gold PL (JoWood Productions)

Minimalne wymagania: C300, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX (*)



RTS w 3D. Nieistotny z pozoru incydent doprowadza do globalnego konfliktu: armie USA, Rosji i Iraku zetną się w wyniszczającej walce o cenne zasoby ropy naftowej. "Gdy fikcja staje się rzeczywistością" - slogan reklamowy tej gry nabrął dziś szczególnego (i dość ponurego, gdy przypomnimy sobie, o czym jest gra) smaczku. Nic to... Dokumentacja dema jest po polsku - radzę poczytać. Dziwi trochę, że nie ma tam ani wymagań, ani klawiszologii. TO jakaś nieładna moda, proszę panów producentów, proszę (w imieniu swoim i graczy) jej nie ulegać... (A o zamówieniu na grę, dołączonym do dema, to się pamiętało...) Ale żeby nie kończyć narzekaniami, to wspomnijmy też, że: a) demo jest po polsku i widać, że spolszczenie jest bardzo staranne; b) muzyka przypomina skrzyżowanie tematu przewodniego "Robocopa" z klimatami "Gladiatora" (czyli - miodzio). I tylko jeszcze pytanie: czy wam się nie wydaje, że skądś znacie engine tej gry? OK. 140 MB na HDD.

(*) - wymagania przybliżone.

Fairy Tale (Bohemia Interactive)

Minimalne wymagania: P200, 32 MB RAM, Win98/Me/2000

Nieżyły numer wycięli nam ludzie z Bohemia Interactive. Zamiast komandosów w 3D zrobili przygodówkę w 2D. I to nie dość, że w starym, klasycznym stylu (to pochwała), to jeszcze inspiracją była rosyjska bajka ludowa ("O Nastce i Dziadku Mrozie"). Inspirację widać także w stylu grafiki - starsi gracze, pamiętający rosyjskie "dobranocki", wiedzą, o czym mówię. I wiecie co - to się NAPIRAWDĘ ładnie sprawdza. I aż miło choć raz nie zbawiać świata czy ratować księżniczek - w demie wystarczy posprzątać podwórko. Radzę też zwrócić uwagę na "oczko", jakie twórcy gry puszczaają do odbiorców. Ot, choćby nazwisko chłopca, którego Nastka spotyka na polu. Niby nic, a cieszy... 72 MB na HDD.



Stronghold (Take 2)

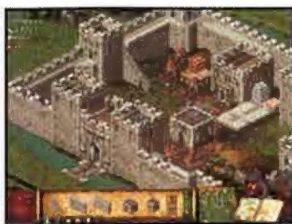
Minimalne wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Windows

Skrzyżowanie gry symulującej budowę miasta/zamku i tradycyjnego RTS-a z akcentem na pierwszy człon. Czyli o co chodzi? Tworzymy zamki i otaczającą je infrastrukturę. I nie dajemy się tym, co chcą nam zrobić "kuku". Pamiętajcie (starzy gracze) gierkę Castles? No właśnie, to jakby uwspółcześniona jej wersja. Swoją drogą - zarabista. Gra oferuje nam dwie misje: inwazję - tu mamy już niemal gotowy zamek, który stanie się wkrótce obiektem inwazji (trudne!). Druga misja - ekonomiczna - to "praca od podstaw". Wznosimy zamek itd. Od tej misji radzę zacząć (i radzę słuchać, co radzę!). Warto też zapoznać się z dokumentacją demo. To zaś zajmuje 95 MB na HDD.

UWAGA! Gra najpierw rozpakuje się do Tempa, co zabiera jej sporo czasu, a potem dopiero instaluje.

Klawiszologia (wersja ekstra mini)

P - pauza
Ctrl + [0-9] - wybór grupy wojowników
Shift + kliknięcie na mapie - tworzysz waypointy
H - centrowanie ekranu na jednostce



Primitive Wars (Wizard Soft Ltd.)

Minimalne wymagania: PII 366, 128 MB RAM, Windows 9X/Me/2000

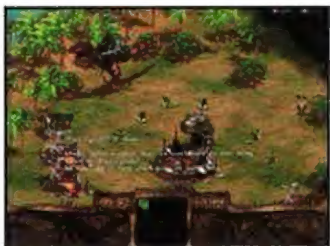
Zapowiadająca się na ciekawą strategię czasu rzeczywistego, której akcja została umieszczona w epoce jurajskiej. 222 MB na HDD. Do wyboru dwie rasy (w demie). I warto nieco "spikać", bo postacie w grze normalnie z sobą gadają, niemal jak w przygodówce. Gierka zapowiada się NAPRAWDĘ niezłe.

Klawiszologia

F1 - help
F2 - save
F3 - load
F4 - opcje
F10 - game menu
+ i - tempo gry
Ctrl + # - nadajesz numer grupie (zamiast # wstaw odpowiednią cyfrę)
Alt + # - wezwij grupę o nr. #
' - wezwij następną grupę
A - atak
B - buduj
H - utrzymuj pozycję
P - patrol
T - zaawansowane budowanie
Z - polowanie

Poruszanie jednostkami

RMB - normalny ruch
A + LMB - atak
Z + RMB - polowanie
p + LMB - inspekcja



Trade Empires (Eidos)

Minimalne wymagania: P166 MHz, 32 MB RAM

Demo zajmuje jakieś 178 MB na HDD. Baaardzo rozbudowana gra ekonomiczna (w czasie rzeczywistym) o epickim rozmachu - od czasów Imperium Rzymskiego (i starożytnych Chin) po wiek XIX. Prawdą jest, że ten świat handlem stoi :). W sumie coś dla fanów i Cywilizacji, i AoE, i typowej gry ekonomicznej. 4 levele tutorialowe i... 18 (!) epizodów z gry. Naturalnie, lektura dokumentacji demo wręcz obowiązkowa!

Klawiszologia

q - quick save
kursory - scrollowanie mapy
spacja - pauza on/off
m - kupcy
r - trasy podróży
c - konstruujemy
Tab - ukrywanie panelu on/off
+ i - (num pad) - regulacja szybkości gry
*** (num pad)** - standardowa prędkość
3 - pokazuje Episode map
2 - pokazuje Region map
1 - pokazuje Terrain map
Shift-M - pokazuje/ukrywa nazwiska kupców na mapie
Shift-S - pokazuje/ukrywa nazwy targów na mapie
Ctrl-# - przełącza na region o numerze #
Enter - powrót z Episode map do bieżącego sektora



Championship Manager 2001-02 (Eidos)

Minimalne wymagania: P 133, 16 MB RAM

Najpopularniejszy menedżer piłkarski. W wersji demo możesz kierować "teamem" tylko przez pół roku... che, che... czasu gry, nie naszego :). 95 MB na HDD.

UWAGA! Gra wstępnie rozpakuje się do Tempa, co trochę (hm) trwa. A i instaluje się też nie za szybko.

Kilka uwag

Jeśli gierka ci się "krzaczy", to przestaw Windows w tryb palety 16-bitowej i ustaw rozdzielczość ekranu 800 x 600. Powinno pomóc. Jeśli zaś demko chodzi stanowczo zbyt wolno, to w settingsach wybierz "minimum database".

Hornado (Sven Bittner, Raik Bittner)

Minimalne wymagania: P200, DirectX7, Win9x/Me/2000, 4 MB karta grafiki

Klasyczna gra akcji - potężny arsenał, mnóstwo nieprzyjaciół i tylko jeden cel: zabić wszystkich!!! My lećmy z lewej, oni z prawej :). 46 MB na HDD.

Klawiszologia

Kursory - wiadomo, sterowanie
LMB lub spacja - ognia!
RMB lub LAit - zmiana broni

UWAGA! Grę uruchamiamy z paska zadań!



Kohan: Ahriman's Gift (TimeGate Studios)

Minimalne wymagania: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/2000

RTS rozgrywający się w świecie fantasy. Wszelobocna magia, szczerk oreża i kruki kołujące nad pobożowiskiem... Demo rozpakuje się wstępnie do Tempa (dość długo). Zajmuje 73 MB i oferuje tutorial oraz jedną misję. Zalecam poczytanie dokumentacji demo. Warto też zwrócić uwagę na niezłą muzykę. Aha - najlepiej mieć ustawioną rozdzielczość 1024 x 768. I poczytajcie dokumentację.

Klawiszologia (nieco skrócona)

ZONE

Ctrl-C - pokazuje Control Zones
Ctrl-S - pokazuje Supply Zones
Ctrl-G - pokazuje Grid
Ctrl-X - pokazuje Guard Zones
Ctrl-P - pokazuje Population Zones

COMPANY

A - atak
G - warta
M - idź
B - buduj
S - stop
R - chodź!
O - wyznaczanie trasy

FORMATION

Q - zwarta kolumna
W - kolumna
E - szyc dowolny
R - szyc bojowy

SETTLEMENT

F1 - City Management
C - anuluj budowanie
S - sprzedaj
R - rekrutuj
U - upgrade
B - buduj
B + Q - buduj kamieniołomy (?)
B + W - buduj młyn
B + E - buduj kuźnię
B + M - buduj sklepy
B + C - buduj koszary
B + T - buduj świątynię
B + L - buduj bibliotekę
B + A - buduj mur
M - buduj kopalnię
R - reperuj
S - załóż miasto

INNE

Delete - rozwiąż drużynę, rozwal budynek
Alt-F4 - pa, pa!
F3/F4 - szybkość gry
P - pauza



Bounce Out (RealNetworks, Inc.)

Minimalne wymagania: P200, 16 MB RAM, Win 9x/ME/2000

Jeżeli namiętnie pogrywasz w gry w rodzaju Diamond Mine, Bounce Out na pewno ci się spodoba. Czyli - fajna gra logiczna. 2 MB na HDD to niewiele, a gierka wciągająca!



Knights of the Cross

Minimalne wymagania: PII 450, 64 MB, Windows



wojnę podjazdową, której przełomem jest bitwa na polach Grunwaldu. Zbyszka i Jagienki nie znalazłem L:).

Swoją drogą, szkoda, że to nie polskie demo - no ale może i jego się doczekamy. Szkoda też, że autorzy nie dołączyli do demo ŻADNEJ dokumentacji. Gra nie jest znów taka prosta, przydałoby się parę podpowiedzi, nieprawdaż, proszę autorów?

TERAZ UWAGA! Podczas rozpakowywania od czasu do czasu pojawi ci się komunikat o błędzie. Po zakończeniu instalator coś też o tym smęci. Ale bez paniki. Gra działa!!! Są tam trzy scenariusze i wszystkie wczytują się i uruchamiają bez żadnego problemu. Zatem nie przejmować się i grać.

Prywatnie radzę na początek odpalić plik SETUP. Demo zajmuje (ehm) 233 MB. Ale warto...



Arcade Classics (RealNetworks Inc.)

Minimalne wymagania: P133, 16 MB RAM, Win9x/ME/2000

Pakiet czterech niezapomnianych gier (na Atari, acz nie tylko): Pong (pierwsza gra komputerowa świata!), Missile Command (bronimy miast przed atakiem nuklearnym), Super Breakout (rozbijanie ścian) i Centipede (strzelamy do szkodników)! Ok. 12 MB na HDD. Polecam czytanie dokumentacji - szczególnie jeśli w kompie masz kartę grafiki ATI. Tamże klawiszologia do większości gier. Z braku miejsca niestety nie mogę ich tu pomieścić. Z drugiej strony, żadna z tych gier naprawdę nie jest trudna w obsłudze. Za to możecie mieć LEKKIE problemy z odpaleniem tej gry. Otóż robimy to TYLKO I WYŁĄCZNIE z paska zadań. Tam uruchamiamy specjalne menu, z którego dopiero można uruchamiać gry. Dociekliwym doradzam uruchomienie (w zwykły sposób) pliku Atari config lub wybranie opcji CONFIGURE we wspomnianym menu. I jeszcze jedno: to na samej górze (w menu) to nie gierka, a link do strony WWW producenta :).



Patrician II (Ascaron)



Minimalne wymagania: PII 233, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000

Patrician II jest "handlówką" czasu rzeczywistego z elementami SIM-a i osadzoną w realiach średniowiecza. 55 MB na HDD. Demo oferuje tutorial (4 misje) i co najmniej jedną misję w trybie single.

UWAGA! Po instalacji BARDZO wskazane jest wcześniejsze odpalenie pliku PS2 i skonfigurowanie (przetestowanie) zawartych tam opcji. Inaczej możecie mieć problemy z uruchomieniem gry.



Ice Breaker (Matthew Miller)



System: PC podłączony do prądu :)

To jedna z gier, w które trzeba zagrać. Prosta w założeniach, ale niesamowicie grywalna. Polecamy! 2 MB na HDD. Nie dajcie się zmylić miernej grafice. Siła tej gry leży w świetnym (choć wcale nie nowym) pomysśle, nie bajerkach wizualnych.

Incredible Machines: Even More Contrapoints (Sierra)

Minimalne wymagania: P 90, 32 MB RAM

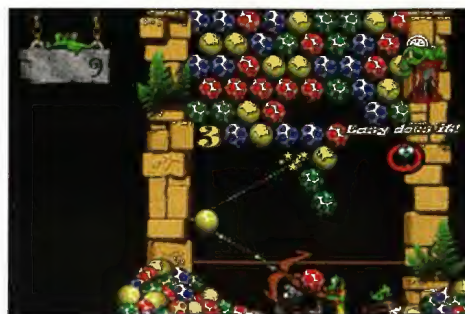
Kolejny zestaw pasjonujących łamigłówek znanych z legendarnej gry Incredible Machine (recenzja w jednym z poprzednich CDA). Coś dla zwolenników niezwykłych maszyn i firmy Acme :). Do przejścia 11 zagadek. 15 MB na HDD.



Eggsucker (Aptisoft)

Minimalne wymagania: Windows 9x/Me, 16 MB RAM

Gra logiczna. Bardzo dowcipnie pomyślane połączenie zasad Arkanoida i Tetrisa. Lubisz Diamond Mine - nie przegap. 14 MB na HDD.



PROGRAMY

Windows Media Player 7

Bardzo przydatna i nieźle wyglądająca play-erka multimedialowa.

DirectX 8.0a

Najnowsza wersja zestawu sterowników niezbędnych w większości współczesnych gier. Dla Windows 9x/Me.

Business Card Creator

Dodatkowy komponent do MS Worda umożliwiający łatwe projektowanie wizytówek.

CPU Cool 6.2.0

Program nadzorujący i regulujący temperaturę mikroprocesora.

Magic Tweak 1.3

Narzędzie udostępniające wiele ukrytych opcji systemów z rodziny Windows i popularnych aplikacji (np. MS IE). Dla Windows 9x/Me.

Ad-aware 5.6

"Sprytny" programik oczyszczający system z wszelkiego rodzaju spyware'ów.

PopupDummy! 1.1

Program blokuje setki niechcianych okienek "wyskakujących" przy wchodzeniu na niektóre strony internetowe.

WPKontakt 1.1

Dodatek do Internet Explorera ułatwiający korzystanie z serwisów Wirtualnej Polski. Minimalne wymagania: Windows, MS IE 5.x.

Jaskola Buzz 1.2

PEŁNA WERSJA świetnego programu do komponowania muzyki elektronicznej. Kurs tego programu rozpoczynam w tym numerze CDA!

BONUS

Bonus 1
Bonus 2
Tawerna RPG
Action Mag
Emu Kounick
Esensja
Adventure Zone
Strefa WWW
Pomocna Dłoń
FAQ
Grunge Zone
FPP Zone
RTS Area

UWAGA! Jeśli na CD brakuje twojego ulubionego kącika, to pretensje miej wyłącznie do jego autora, który nie nadesłał materiałów na czas...

WORMS

- masz problem?

Prostsza metoda uruchomienia spod Win 9x.

Najpierw sformatowałem dyskietkę (poleceniem format a: /s). Później driver od myszy i CD wrzuciłem na dyskietkę. Plik himem.sys też tam skopio- wałem. Utworzyłem na dyskietce pliki autoexec.bat oraz config.sys i odpowiednio je zedytowałem. Dodałem tam też polecenia uruchamiające grę. Efekt? Gra uruchamia się sama i dużo szybciej niż włącza się sam Windows - czyli potencjalny gracz korzystający z tej metody powinien być zadowolony... ale niestety nie w pełni. Co prawda dźwięki są, ale mimo tego, że napęd CD czyta ścieżki audio, nie słychać ich w grze. Nie jest to wina złego połączenia CD z kartą dźwiękową - w Windows ścieżki audio odtwarzane są normalnie. Mimo wszystko wydaje mi się, że opisana przeze mnie metoda jest dużo prostsza niż ta proponowana przez Was.

[Michał Łukasiewicz]

• Jak uruchomić grę pod Win ME?

Wystarczy stworzyć dyskietkę systemową z tegoż Windows i z niej uruchomić kompa - wybrać tryb MS-DOS z obsługą CD-ROM-u, a wszystko będzie ładnie chodziło.

[nadesłał Pustak]

Po zainstalowaniu Wormsów na HDD (plik Setup.exe) należy uruchomić tryb MS-DOS (Akcesoria w menu Start się kłaniają), a następnie odpalić robale z katalogu, w którym się zainstalo- wały.

[nadesłał Albi]

INDEKS DEM

• Arcade Classics • Bounce Out • Champion- ship Manager 01-02 • Eggsucker • Even More Contrapoints • Fairy Tale • Hornado • Ice Breaker • Knights of the Cross • Kohan: Ahrihan's Gift • Patrician II • Primitive Wars • Rally Championship Xtreme • Rune Sword 2 • Spiderman • Star Wars Galactic Battle- grounds • Stronghold • Trade Empires • World War III: Black Gold

Jagged Alliance 2

UWAGA! Pełną - bardzo obszerną - instrukcję do JA 2 (po polsku oczywiście) znajdziecie na CD z grą. Należy ją odczytać za pomocą programu Acrobat Reader (również znajdziecie go na CD z grą). W związku z tym postanowiliśmy ograniczyć się do przedstawienia podstawowej klawiszologii oraz FAQ-u, czyli listy z najczęstszymi problemami graczy - naturalnie wraz z odpowiedziami na nie.

Jeśli będziecie mieli jakieś problemy sprzętowe - poczytajcie plik "readme" (spokojnie - wszystko po polsku) zawarty w grze.

UWAGA2! Oryginalna wersja gry mieściła się na dwóch CD. Jednak specjalnie dla nas programiści upchnęli WSZYSTKO na jednym krążku. Zatem bez paniki - nie dysponujecie jakąś okrojoną jej wersją. Wszelako należy uczciwie dodać, że ma ona jedną (niewielką) wadę. Dość często zawiesza się (spokojnie ludziska!) podczas odtwarzania INTRA (nikt nie wie czemu). Ale wystarczy, że pacniecie [Esc], gdy tylko zacznie się intro, a będzie po problemie. Sama gra chodzi jak złoto!

Klawiszologia

WYBÓR NAJEMNIKÓW I ODDZIAŁÓW

F1-F6 - wybór najemnika w bieżącym oddziale

/ - centruje ekran nad wybranym najemnikiem

spacja - na ekranie taktycznym wybiera kolejnego najemnika w oddziale

Alt - po kliknięciu zdjęcia najemnika z wciśniętym Altem program znajduje go lub wybiera (w zależności od ustawienia w preferencjach)

Alt + F - podczas walki turowej ekran wycentrowany jest nad najemnikiem

1-9 - wybiera oddział o danym numerze, o ile znajduje się w tym sektorze

Shift + spacja - wybór następnego oddziału

RUCH I POZYCJA

C - pochyli się

L - spójrz/obróć się

P - padnij!

R - biegiem!

S - usiądź

X - zamień się pozycją z inną osobą

Z - skradanie się

Shift - gdy wyświetlony jest kursor, pokazuje trasę najemnika w trybie real time. Dodatkowo utrzymuje kursor przy ziemi (przydatne w ciasnych pomieszczeniach)

Alt - gdy trzymasz ten klawisz, najemnik porusza się bok lub w tył

ALT + Z - tryb skradania się dla całego oddziału

AKCJA

A - automatyczne zakładanie opantrunków (o ile jest to możliwe)

B - włącza lub wyłącza ciągły ogień (o ile broń ma taką możliwość)

CTRL - włącza kursor dłoni

Esc - anuluje aktualną akcję



INTERFEJS GRY

D - koniec tury (podczas walki turowej)

E - przełączasz się pomiędzy wrogami, których widzi najemnik

H - help!

I - pulsowanie przedmiotów on/off

K - panel kluczy

M - mapa

N - przełączanie pomiędzy celami, które zachodzą na siebie na mapie

O - okienko opcji

W - włącza lub wyłącza dodatkowe siatki

T - włącza lub wyłącza korony drzew

Z - pokazuje oddziały samoobrony (na ekranie mapy)

~ - przełącza pomiędzy panelami Oddziału i Wyposażenia

\$ - wpłata/wypłata pieniędzy

***** - zmienia kolor pulsujących przedmiotów

Shift - trzymając wciśnięty Shift, można zabrać kilka przedmiotów naraz z panelu wyposażenia najemnika; w ten sposób można szybciej przewijać mapę na ekranie taktycznym

Spacja - na ekranie mapy włącza/wyłącza kompresję czasu

End - kontynuacja ruchu najemnika

CTRL - na ekranie mapy pozwala zaznaczyć kilku naraz najemników na liście

Pause - pauza

TAB - zmienia poziom wysokości kursora (ziemia/wyżej)

Enter - przełącza pomiędzy wszystkimi wrogami, o których wie oddział

Alt + S - szybki zapis

Alt + S - szybki odczyt

CTRL + S - otwiera okno zapisu gry

CTRL + L - otwiera okno odczytu gry

Alt+X - pa, pa...

FAQ, czyli najczęstsze pytania i odpowiedzi

1. Widzę przeciwnika, a on nagle znika. Co jest?

Pamiętaj, że widzisz to, co widzi najemnik. Najwyraźniej przeciwnik wyszedł z jego pola widzenia.

2. Dlaczego niektórzy przeciwnicy wyświecili się w szarym kolorze?

Oznacza to, że najemnik, którym właśnie sterujesz, nie widzi tej postaci - ale zna jej pozycję, ponieważ inny z twoich najemników WIDZI go w tym momencie.

3. Dlaczego niektórzy przeciwnicy wyświecili się w kolorze żółtym?

Oznacza to, że znajdują się nad ziemią (na dachu?).

4. Dlaczego nie mogę do niego strzelić?

Naciśnij TAB, by przestawić kursor na wyższą pozycję - teraz możesz do niego strzelać. Ponownie naciśnięcie tego klawisza z powrotem przestawi kursor do pozycji "ziemia".

5. Dlaczego niektórzy z moich najemników nagle padają na ziemię?

Jeśli przeciwnik niespodziewanie otworzy ogień, najemnik sam z siebie usługuje się przed nim ukryć, padając jak długi. (Co kosztuje go trochę AP.)

6. Czasami niektórzy z moich najemników mają UJEMNĄ ilość punktów akcji!

Widocznie został kilkakrotnie trafiony w tej turze przez przeciwnika (a każde trafienie zabiera mu trochę AP). W następnej turze - o ile dożyje - powinien już być na plusie.

7. W wyposażeniu najemnika niektóre przedmioty otoczone są świetlistą obłódką

Tak oznaczone są przedmioty, które najemnik podniósł w ostatnim czasie. Jeśli umieścisz kursor nad bronią, w podobny sposób zostanie podświetlona pasująca do niej amunicja.

8. W pewnym sektorze zostawiłem przedmiot, gdy po paru dniach wróciłem, przedmiotu już nie było.

Tutejsza ludność wchodzi z założenia, że jak coś leży na ziemi i w pobliżu nie ma właściciela - to się to bierze. Dziwisz się?

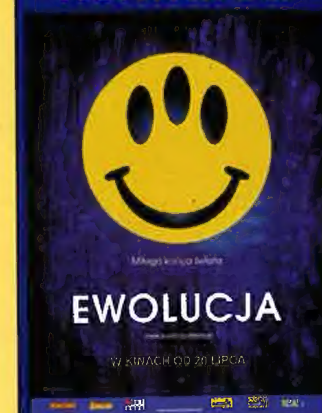
9. Ustawiłem swemu najemnikowi przydział Lekarza i okazuje się, że ten nie należy już do oddziału, do którego wcześniej należał.

przy włączonym filtrze Kopalnie). Możesz też sprzedawać zdobyte przedmioty.

13. Gdzie znajdę informacje o broni?

Kliknij RMB na broń, a uzyskasz wszelkie potrzebne informacje. Możesz też uzyskać je w sklepie (Bobby Ray's - Broń i Akcesoria).

Rozwiązanie konkursu



A oto laureaci konkursu Ewolucja

Zegarki Casio otrzymują:

Katarzyna Cieplinska - Lublin

"Mulderka" - Zdrńska Wola

Marcin Jasinski - Warszawa

A plecaki i kasety z filmem wędrują do:

Marcin Magolan - Poznań

Andrzej Sobolewski - Wrocław

Coś Nowego

• Europa Universalis 2
- nasz klient, nasz pan!

Moda na tworzenie gier z wykorzystaniem opinii i pomysłów graczy wydaje się przybierać na sile. Po

Gothic

GATUNEK: ACTION RPG



Interplay również firma Paradox zdecydowała się na poważnie brać uwagi nie tylko speców od marketingu i różnej maści branżowych wizjonerów, ale również przeciętnych graczy. Paradox przeprowadził badania wśród kilku tysięcy fanów Europy Universalis, z których wynikało, że nie oczekują oni po sequele EU... zmian w grafice! Będziemy więc mieli niedługo swoisty paradox :) - sequel niezwykle popularnej gry zmienia się jedynie na płaszczyźnie merytorycznej! Od strony wydawcy zdaje się to być dosyć ryzykownym posunięciem, niemniej jednak godnym uwagi.

UPDATE: Europa Universalis 2 ma być gotowa na Gwiazdkę 2001.

• Knights & Merchants: Peasant Rebellion

Na dniach dosłownie, bo jeszcze w listopadzie br., w sklepach pojawi się sequel znakomitych, moim zdaniem, Knights & Merchants. Bunt Chłopów, bo tak na polski przelożyć należy tytuł, postawi gracza w roli kapitana straży królewskiej, którego zadaniem będzie odzyskać królewskie prowincje utracone na skutek tytułowego buntu. Pierwsze screeny - poniżej.



• CONSEAL

"Last Girl Standing" - to oficjalny podtytuł CONSEAL (do niedawna

Joseph

Gothic jest połączeniem RPG z grą akcji 3D (twórcy mówią o niej po prostu action RPG). Zadaniem gracza jest prze-trwać w przedziwnym średniowiecznym świecie, który jest kolonią więzienną (kopalnią). Z miejsca tego nie ma wyjścia, bowiem zagra-dza je magiczna bariera, którą będziesz musiał ostatecznie pokonać. Na pierwszy rzut oka nie brzmi to nadzwyczaj wyjątkowo, ale z komentarzami na razie się powstrzymajmy. Tymczasem mogę tylko powiedzieć, że pozory często mylą...

Grę rozpoczynasz jako jedna z czterech postaci: wojownik, złodziej, mag lub psonic. Decydując się na którąś z profesji, praktycznie grasz w "inną" grę. Kiedy już wybierzesz odpowiedniego bohatera, jego rozwój w miarę upływu czasu będzie widoczny i nie będzie to tylko zmiana parametrów liczbowych (co ma miejsce w wielu RPG-ach). To samo dotyczy rynsztunku, który nosisz (jego zmiana będzie widoczna nie tylko w ekwipunku, ale i podczas akcji). W miarę rozwoju wydarzeń będziesz osiągał coraz wyższy stopień w hierarchii klanu, do którego należysz.



Wtedy zaczniesz dostawać coraz trudniejsze, ale i korzystniejsze zadania.

W Gothicu istnieje ponad 250 postaci NPC. Każda z nich żyje własnym życiem - dniem i nocą, bez względu na to, co robisz. Poziom ich SI jest bardzo wysoki - mogą wspólnie planować ataki, wymieniać broń na lepszą itp. Kiedy NPC zostanie przez ciebie zaatakowana, nie zapomni tego i przy spotkaniu z nią w przyszłości możesz liczyć się z konsekwencjami takiego czynu. Mało tego, wiadomość tę przekaże przyjacielom, a ci w ramach przymierza mogą być do ciebie co najmniej wrogo nastawieni (uwaga! więc także na słabe potwory - mogą mieć groźnych sprzymierzeńców). Jednak kiedy komuś pomożesz, liczyć się z tym, że jego sojusznicy będą

również twoim przyjaciółmi. W grze położono ogromny nacisk na konsekwencje postępowania gracza - jesteś panem swojego losu, ale musisz spodziewać się, że każdy czyn w jakiś sposób odciśnie się na twojej bliższej lub dalszej przyszłości. Zarówno środowisko, jak i wszelkie istnienia (NPC i potwory) rozwijają i zmieniają się w miarę rozwoju akcji głównego bohatera. Z tego powodu nigdy nie

rując wroga nastawionego przeciwnika zostaniesz przez niego powalony na ziemię, a potem wstaniesz i zadasz mu potężny cios - jego mina będzie wyrażać niedowierzanie i cierpienie. Oprócz wyrazu emocji na twarzach rozmówców zarysowano również ruch ust.

Trójwymiarowy engine 3D (widok TPP) z rozwiniętym systemem kamer ma zapewnić wspaniałe wrażenia, zaś łatwa obsługa (twórcy chwalą się, że potrzebnych będzie zaledwie 10 klawiszy) i przyjazny interfejs mają zachęcić każdego, sceptycznie wobec nowych tytułów nastawionego gracza, by nie poświęcał kilku dni na naukę obsługi, ale cieszył się zabawą.



znajdziesz się w tej samej sytuacji dwa razy. Można więc mówić o w pełni interaktywnym środowisku.

Postacie będą wyrażać pięć różnych emocji: neutralność, gniew, szczęście, wrogość oraz lęk. Mimika twarzy nowo przybyłych do więzienia wyraża stan emocjonalny i może ci się przydać do rozpoznania, kto jest twoim ewentualnym wrogiem, a kto przyjacielem. Odpowiednio określone nastawienie napotkanej osoby może zaoszczędzić ci wielu kłopotów, a także pomóc nawiązać dobre stosunki. Oczywiście inne reakcje są również widoczne i kiedy, na przykład, igno-

Jak widać, gra zapowiada się naprawdę interesująco. Jedyną, na pozór nieoryginalną sprawą jest fabuła, która poprzez interaktywny rozwój akcji stanowi wspaniały, klimatyczny i paradoksalnie bardzo oryginalny wątek. Być może i w tym przypadku pozory mylą. Gra przywołuje na myśl starą gierkę Robinson Requiem, wtedy myślałem, jak by można było ją udoskonalić. Teraz mam odpowiedź - Gothic.

Gothic

Producent: Piranha Bytes

ZAX

GALAKTYCZNY WOJOWNIK



URATUJ PLANETĘ PRZED INWAZJĄ OBCYCH

Wciel się w Zax'a, żołnierza Galaktycznego Imperium, który ładując awaryjnie na nieznaną planetę walczy o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym prędzej powrócić do bazy. Jednak zanim zdoła odnaleźć odpowiednie części i naprawić pojazd, będzie musiał przemierzyć wiele różnorodnych terenów i pokonać setki wrogów. Możesz liczyć tylko na siebie...

- Dynamiczna gra akcji z izometrycznym rzutem na plan gry.
- Ponad 100 zróżnicowanych map w całej grze: dżungla, podziemia, bazy obcych cywilizacji, labirynty.
- Ogromny wybór arsenału oraz możliwość udoskonalania broni.
- Skomplikowane zagadki oraz niebezpieczne pułapki.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

CZAS NA ZABAWĘ W STARYM, DOBRYM STYLU

JoWood
Productions

REFLEXIVE
Entertainment

SPRZĄTAJ WYSTAWKĄ
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.workatny.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 by JoWood Production Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. Developed by Reflexive Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

CONSEAL), action-adventure w stylu Tomb Raider, dzieło niemieckiego Similis. Podtytuł w pełni oddaje sens gry - samotna na wyspie rządzonej przez szalonego Pulkownika, b. atrakcyjne porucznik Kitty Hawk (poważna konkurencja dla L.C., nie sądzicie?), jako jedyna przeszkoda w realizacji planu stworzenia armii żołnierzy-mutantów. Premiera CONSEAL jeszcze w tym roku. Panowie - nie zostawimy chyba (takiej) kobiety w potrzebie?



Cult

Fani CRPG nie mają ostatnio powodów do narzekania. Przeciwnie - premiera kolejnej "od zawsze wyprzedzającej" Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, która już w pierwszym tygodniu wskoczyła na sam szczyt list sprzedaży, świadczy o tym, że długo jeszcze będziemy mieć co robić. Radosć zaś jest tym większa, że w produkcji są już następne wybitne. Jedną z nich jest Cult, dzieło czeskich 3D People. Wyobraźcie sobie tylko: wcielmy się w człowieka będącego jedyną przeszkodą w przywołaniu przez tytułowych kultystów dawno pokonanego złego boga, świat gry zaś, dzięki zupełnie wyjątkowemu trójwymiarowemu engine'owi, bije wszystkie inne, jakie mieliśmy okazję podziwiać do tej pory! Jego atuty: w pełni trójwymiarowe postacie, dynamiczne oświetlenie i cienie, cykl dobowy, dynamiczne zmiany pogody, możliwość płynnego zbliżenia obrazu, rozdzielczość w 32-bitowym kolorze nawet do 1600 x 1200! Premiera Cult już w drugim kwartale 2002.



IM Group i Sold-Out

IM Group: "Z przyjemnością informujemy, iż nasza firma zawarła umowę na dystrybucję programów z oferty Sold-Out. Już wkrótce do polskich sklepów trafi seria 19 gier komputerowych na platformie PC, wśród których znalazły się przedstawicielki niemal wszystkich gatunków. Cena każdego z poniższych tytułów będzie mieścić się w przedziale 25-39 zł: Flight, Unlimited II, Fighting Force, Joint Strike Fighter, Myth, Spec Ops, Broken Sword 2, Tomb Raider,

GATUNEK: SPORTOWA

Tony Hawk's Pro Skater 3

Tony Hawk - gwiazda, wręcz żyjąca legenda dziwnego dla niektórych sportu zwanego skateboardingiem - powraca! Po tym, co zobaczyłem, mogę wam powiedzieć, że będzie to niewątpliwie powrót w chwale i glorii zwycięstwa.

Wojtek "Zombie" Ząbek

W obecnej chwili najważniejsze jest to, czego możemy oczekiwać w kolejnej części Tony'ego. A jest co wymienić. Jeżeli popatrzymy na screeny, to chyba nie dziwi was, że mnie w pierwszej chwili zważyło z nóg i dostałem kilkuminutowych drgawek. Niektórzy mogą sobie jednak ww. tytułu nie kojarzyć (a są w ogóle tacy?) i właśnie dla nich poświęcę to krótkie nawiązanie do poprzednich części. Zreżnościówka, w której mogliśmy sobie pojeździć na deskorolce, wyszła już pewien czas temu, ale pierwsza część była dostępna, o ile się nie mylę, tylko na PSX-a.



Jednak spragnieni gracie domowego PC-ta nie dali za wygraną i mocno wyrażali na ten temat swoje niezadowolenie. W rezultacie "wybłąkali" wiele, gdyż sequel THPS pojawił się także na naszych blaszakach. Nie mogę nie wspomnieć, że zrobił duże wrażenie na nowych odbiorcach, którzy poświęcali mnóstwo czasu na doskonalenie wszelakich trików i tym podobnych wygibasów, dzięki którym mogli zdobywać tak potrzebne im w grze pieniądze. To już jednak (miła) historia, a teraz warto skoncentrować się na produkcie opatrzonym numerkiem 3.

Twórcy idąc graczom na rękę postanowili nie zmieniać nic w charakterze i stylu samej gry, co z pewnością zaowocuje tym, iż od razu pocujemy się swobodnie, a czas na przystosowanie zminimalizuje się



praktycznie do zera. Obsługa i sterowanie naszym wirtualnym skatem nie przysporzy nam kłopotów. Starzy wyjadacze poczują się jak w domu, nowi zaś dowiedzą się dopiero, co znaczy "znakomity interfejs". Do systemu tworzenia własnego "jeźdźcy", który był całkiem porządnym, dodano kilka poprawek, przez co teraz wydaje się niemal idealny. W procesie tworzenia własnej postaci możemy się posłużyć nowymi cechami, m.in. dotyczącymi także wyglądu zewnętrznego. Zupełną nowością jest możliwość dodania: okularów, fryzury, a nawet... tatuaży! Tego jeszcze nie było! Ciekawe, czy będzie można dodatkowo tworzyć własne wzory? Wydaje się sensownym pomysłem, ale jak będzie z samą realizacją? O dodaniu nowych desek, które różnią się mają wzorami i wieloma parametrami, nie będę wspominał, gdyż to jest chyba rzeczą oczywistą.

Jak grać, to na całego i porządnie. Dzięki różnym zabiegom udało się wykupić licencję na nazwiska skaterów i przez to otrzymamy możliwość "poszalenia" sobie dokładnie odwzorowanymi postaciami, a razem gwiazdami tego sportu. Implementacja takich osobistości, jak Tony Hawk (to jest chyba



oczywiście :)). Steve Caballero, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Reynolds, Geoff Rowley, Elissa Steamer oraz Jamie Thomas powinni ucieść każdego deskafana. Skoro zaś wspomnieliśmy o "ludzikach", to nie mogę pominąć sfer, w których przyjdzie nam się obierać: Paryż, Tokio, Los Angeles, Rio de Janeiro, Kanada oraz ciekawy Skater's Island. Hmm... czyżby gdzieś na kuli ziemskiej istniał raj dla skaterów, o którym nie wiem? Zobaczymy, bo może dopiero powstanie :).

Podczas grania w TH2 brakowało mi pewnych rzeczy. Po pierwsze: czemu nigdzie, na żadnej z map nie spotkałbym przechodniów? Przecież to mogłoby być dopiero ciekawe. Już sobie nawet wyobrażałem, jakby wyglądali uciekając przed moim skatem, a tu nic. Na szczęście jakaś

szanująca się osoba z "szefostwa" dostrzegła to i jest pewne, że w najnowszej odsłonie gry ludzie będą na porządku dziennym. Dodatkowo natknęliśmy się na samochody (już wcześniej mogliśmy je spotkać, ale było ich jak na lekarstwo) oraz... korki uliczne! Brzmi cool, a mniemam, że jazda po dachach samochodów może być jednym ze sposobów pokonania trasy w szybszym czasie.

Po drugie: zastanawiał mnie także fakt, dlaczego zawsze panowała taka idealna

wręcz pogoda? Przecież gdyby dano nam możliwość jazdy w deszczu czy śniegu, to frajda byłaby większa, gdyż zarówno wszystkie wyrotki, jak i inne czynności utrudniające jazdę sprawiłyby, że gracz poświęciłby więcej czasu na dosko-



nalenie własnych umiejętności, a o szybkim znużeniu nie mogłoby być mowy.

Prawdziwa gra nie obejdzie się bez dwóch rzeczy. Jedną z nich jest muzyka. Nie wiem, na ile ta informacja jest prawdziwa, ale słyszałem, że nasze uszy wypełni wspaniała muzyka: Deftones, Rage Against the Machine i Cypress Hill. Jak będzie w rzeczywistości, okaże się już niebawem. Mój nadzieję, iż tu zostanie miłe zaskoczenie.

Interesującym akcentem w drugiej części gry Neversoftu był dostęp do edytora skate parków. Dodatek był na tyle ciekawy, że do dzisiaj widuję liczne nieustające konkursy na najlepszą mapkę i skatepark. Cóż jednak z tego, gdy na pierwszy rzut oka można było dostrzec, że twórcy korzystali z czegoś zupełnie innego, a my profesjonalnej mapki za pomocą "tego czegoś" nie stworzymy. Rzecz ma się zupełnie zmienić i podobno teraz możliwe będzie zrobienie własnego, małego cudu przy rzetelnej i dokładnej pracy. Do konstruowania dostępna będzie duża liczba różnorodnych ramp, najazdów, half-pipe'ów, murków, poręczy itp. Wszyscy gracze, którzy liczą nie tylko na jazdę na gotowych mapach, nie powinni więc być zawiedzeni. Jak będzie, zobaczymy w bliskiej przyszłości 2002 roku.

I jeszcze jedno: aby wszystko chodziło płynnie, będziemy potrzebowali niezłego sprzętu, ponieważ bez Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM i oczywiście akceleratora 3D zbyt wiele przyjemności nie doświadczymy. Co prawda producent zapewnia, że także na słabszych komputrach da się grać, ale czy to będzie można nazwać grą?

THPS 3

Producent: Activision

Coś Nowego

Tomb Raider 2, Worms United, Mortal Kombat 4, Vegas Games 2000, F16 Agressor, Soul Reaver, Thief, Revenant, Gangsters, Commandos: Behind Enemy Lines, Championship Manager 3, Screamer Rally.

Cóż, nie da się zaprzeczyć, że wymienione tytuły, choć faktycznie nie najnowsze, wciąż są niezwykle atrakcyjne. Słowem: dla każdego coś milego!

Złota Civilization: CTP II

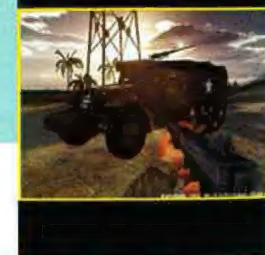
LEM: "Miła wiadomość dla fanów serii Civilization Call to Power (...). W sklepach można nabyć specjalną edycję tej gry. W pudełku z wytłoczonym złocistym napisem znajdziecie oprócz gry obszerną i wyczerpującą polską instrukcję, plakat z opisem jednostek i drzewem technologii oraz sympatyczną podkładkę pod myszkę. Cena tej wyjątkowej kolekcji jest także wyjątkowa. Za specjalną, kolekcjonerską edycję Civilization Call to Power II trzeba będzie zapłacić tylko /9 zł!"

EDYCJA SPECJALNA



Battlefield 1942

Zalewająca nas ostatnimi czasy, mniej więcej od premiery Counter-Strike'a, fala zapowiedzi "prawdziwych", teamowych shooterów FPP - m.in. Global Operations czy New World Order - przybiera na sile. Kolejnym, tym razem rozgrywanym w realiach drugiej wojny światowej (wpływy Return to Castle Wolfenstein i MoH: Allied Assault?), ma być Battlefield 1942, dzieło Digital Illusions (twórcy Motorhead, BTW), tworzone, podobnie jak MoH:AA, pod egidą Electronic Arts. Tym razem czekają nas pola kluczowych dla losów wojny bitew Europy, Azji i Afryki przegotowane już, by przysiąc do 64 - naturalnie, podzielonych na klasy (pilota, strzelca, dowódcę) oraz dysponujących dostępem do jednostek naziemnych, nawodnych i powietrznych - graczy równocześnie. Battlefield 1942 ukazać się ma już wkrótce, bo wiosną 2002.



SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com



Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru JAGGED ALLIANCE 2,5 lub DEVIL INSIDE **GRATIS!**

WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 7,90 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h (za dodatkową opłatą).
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

KSIĄŻKI



JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE



ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COM

GRY KARCJANE I RPG



Nowości Gra Karciana "HARRY POTTER"

Zestaw zawiera dwie talie karta po 41 kart.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny
świat
wirtualny.com

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY KOMPUTEROWE

GRY KARCJANE I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadzety związane z grami. UWAGA. Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

EUROPA UNIVERSALIS II



Europa Universalis II możemy wybrać jeden z ponad stu (!) dostępnych narodów, oczywiście nie tylko europejskich - znajdują się tu też przedstawiciele państw azjatyckich czy afrykańskich. Rozszerzona została również przestrzeń czasowa - dodano kolejnych sto lat, a całe Europa Universalis II rozciągać się będzie na przestrzeni lat 1419-1820 i zawierać będzie czasy wojen napoleońskich i wojny stuletniej.

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2001

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz **GRATIS** JAGGED ALLIANCE 2,5

BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!



HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krajiny postępować będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów. W „czwórce” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która daży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

Zamawiając przed premierą grę HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV otrzymasz **GRATIS** grę Battle Isle 4 PL

PREMIERA: LUTY 2002

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

wirtualny
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>

Battlefield 1942 ukazać się ma już wkrótce, bo wiosną 2002.



• RTCW już na Święta??

Wszystko na to wskazuje, meine Herren, że Weihnachten spędzimy nie pod Christbaum, lecz przy komputerze. :) Reklamy w prasie zachodniej (jedną poniżej) obiecują: "Blitzkrieg begins this Christmas". Jawohl! :)

UPDATE. Nasi wywiadowcy w LEM-ie, polskim ramieniu Activision, informują, że jakkolwiek ludziom z Gray Matter nie podobają się możliwości Geo-Mod Engine (engines Red Faction - stworzony przez Volition i charakteryzujący się niezwykłą wręcz możliwością deformacji) i chętnie by jeszcze nad Wolfensteinem popracowali, żeby też dalo się niszczyć ściany, to jeszcze bardziej nie w smak Activision związane z kolejnymi kosztami opóźnienie premiery. Tym bardziej że, jak wiecie gminna niesie, firmy tworzące to arcydzieło dawno już przekroczyły dziewięćdziesięcioletni (w USD!) budżet gry i niewielkie, jeśli nie żadne, jest prawdopodobieństwo zarobienia na nim. Obecnie jedynym wyjściem, by nie dopłacić hardzie, jest wydać i odszukać choć cześć...



• Outlaws 2?

Uwaga: zwykle nie podajemy informacji niepotwierdzonych w mniej lub bardziej oficjalny sposób, jednak przypadek Outlaws, jednego jak dotąd westernowego FPS-a, jest tak wyjątkowy, a spłot (pozornych) przypadków tak wymowny, że... zaryzykujemy. Otóż, istnieją przesłanki, że już wkrótce ponownie wcielimy się w marshalla i z wiernym ciałem, Winchesterem i gottingiem będziemy wprowadzać ład i porządek w miastach bezprawia. Otóż Outlaws ponownie poja-

Eastside Hockey Manager

■ Sir FiDu

Ech, my fani hokeja mamy ciężko. Kolejne części NHL wprawdzie zapewniają rozrywkę, ale tylko na poziomie zręcznościowym. Co zaś z tymi, którzy lubią czasem pomyśleć? Czy są oni (my) skazani na Championship Managera? Otóż nie! A wszystko dzięki zbliżającemu się ogromnymi krokami Eastside Hockey Manager.

Najciekawszym faktem, o którym wspomnę już na samym początku, jest to, że gra ma być zupełnie freeware (choć, jak znam producentów, to jest to tylko chwyt reklamowy). To znaczy, że będzie ją można rozpowszechniać za darmo. Nie sądzę, EHM stworzony jest przez grupę zapaleńców z Finlandii z pomocą Risto Remes. Wprawdzie nic mi to nie mówi, ale chłopaki siedzą w tym projekcie od dobrych trzech lat, więc możemy spodziewać się najlepszego. Tym bardziej że wcześniej beta (wypuszczona na początku kwietnia) wygląda niezwykle smakowicie.

Ekipa tworząca grę jest całkiem doświadczona. Wypuścili bardzo popularny w Stanach Zjednoczonych menedżer futbolu amerykańskiego zatytułowany Front Office Football. Podobnie jak i w tym produkcie, w EHM będziemy zajmowali się nie tylko sprawami tak typowymi jak ustalanie składu czy taktyki, ale zostaniemy ukierunkowani na szeroko pojęty biznes (ustalanie cen biletów, rozbudowa hali itd.).

Sezon NHL rozpoczynamy zaraz po draftcie w 2000 roku (przynajmniej tak było w wersji beta, sądzę, że składy zostaną uaktualnione). Przed nami rozmowy z tzw. wolnymi agentami (free agents), obóz treningowy, gry przedsezonowe i w końcu sezon NHL. Dokładnie ma być odwzorowany kalendarz rozgrywek, co na obecne czasy jest już chyba standardem.

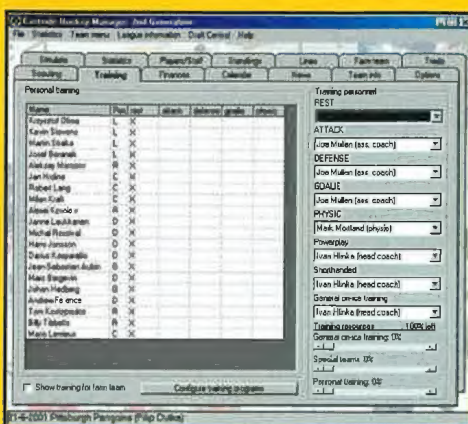
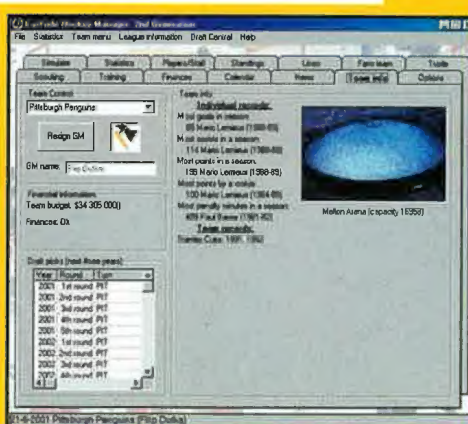
Co można napisać o zawodnikach? Każdy będzie określany 16 współczynnikami, takimi jak marking, stickhandling, shooting itp. - żadnych niespodzianek. Z kolei (co jest już dość ciekawe) zawodnicy z college'ów będą mieli statystyki określone w typowy dla Amerykanów sposób - literkowy system ocen (A,B,C,D,E,F). Oczywiście przed draftem możemy skorzystać z usług skauta, który przedstawi nam ciekawszych zawodników wraz z krótkim opisem.

GATUNEK: SPORTOWA



Bardzo dobrze rozwiązano dziennik menedżera. Będziemy otrzymywać cotygodniowe raporty na temat, kto jest obecnie na fali, a kto ma kłopoty z formą. Będziemy także informowani o naszych wynikach w oczach udziałowców klubu, prasy i samych sportowców. Oczywiście zostaną nam przekazane codzienne informacje na temat tego, co dzieje się w temacie NHL (tego wirtualnego :)). Transfery, kontuzje, zawieszania, wypowiedzi prasowe, ciekawostki. Sporo tego...

Główną bolączką kodu i powodem, dla którego wciąż wypuszczane są kolejne wersje beta, jest prędkość, z jaką działa gra. Otóż na PIII z zegarem rzędu 700 MHz gra bardzo się ślimaczy! Ech, to przecież nie jest shooter. Nie ma żadnych fajnych efektów graficznych ani nic w tym stylu. Ale to się da (mam nadzieję) naprawić. Podobnie jak liczbę strzelanych bramek. Wyniki są bardzo wysokie. Nierzadko padają rezultaty rzędu 8:3 czy 6:5. A przecież w rzeczywistym NHL są one raczej ewenementem.



Kiedy tylko w sklepach tużdzień na stronie producenta pojawi się pełna wersja, możemy spodziewać się sporej popularności tej pozycji. Wszakże Championship Manager jest w Polsce jedną z najpopularniejszych gier, a temat hokeja także nie jest nam obcy. Czekajmy więc, bo naprawdę warto. Na koniec dodam tylko, że beta można ściągnąć ze strony producenta (ale jeżeli macie mniej niż SDI, to będzie to trwało kilka dni).

Eastside Hockey Manager

Producent: Risto Remes

Wkrótce w to zagramy.

DIABLO

BATTLE CHEST

7CD

"Diablo Battle Chest" to kolekcjonerskie, ekskluzywne wydanie najslawniejszej, komputerowej sagi. Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji kultowej gry Diablo 2, to teraz masz wyjątkową okazję, aby to zmienić!

Pakiet Diablo Battle Chest zawiera:

- Diablo 2 (3 płyty CD, wersja polska)
- Płyte audio z muzyką z gry
- Diablo 2 Lord of Destruction (wersja polska)
- Płyte audio z muzyką z gry
- Diablo 1 (wersja angielska)
- Oficjalny poradnik do gry Diablo 2 opracowany przez Brady Games
- Trzy obszernie instrukcje do wszystkich gier

Cena zestawu: 199,90 zł.

Kupując Diablo Battle Chest oszczędzasz 89,80 zł.



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĄPKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord of Destruction i Blizzard North są znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Diablo nie i Diablo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment w USA i w innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli.
* Gra „Diablo 1” opracowana jest w angielskiej wersji językowej z polską instrukcją.

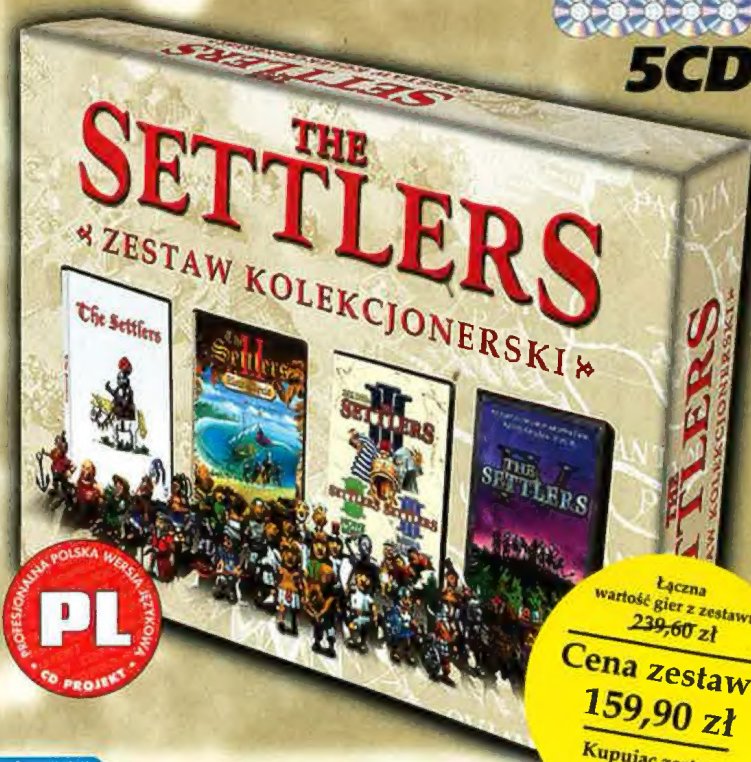


JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS JUŻ W SPRZEDAŻY!

5CD

„The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zbioru wchodzi kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz dodatki: „Nowe Misje”, „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.



Łączna wartość gier z zestawu: 239,60 zł
Cena zestawu 159,90 zł
Kupując zestaw oszczędzasz 79,70 zł!



Ubi Soft

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CDPROJEKT

www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĄPKA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem handlowym Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. należy do Ubi Soft Entertainment SA.

Salt Lake 2002

■ Qn'ik

Chyba po raz pierwszy w historii Polacy czekają na najbliższe zimowe Igrzyska Olimpijskie, licząc, że może wreszcie zobaczymy polską flagę na którymś ze stopni podium. Oby tylko nasz "as przestworzy" utrzymał formę z poprzedniego sezonu...

will się w sprzedaży (na Amazon.com, w cenie 10 USD). Ponadto LucasArts wydało ostatnio patch dodający obsługę D3D - przynajmniej u ludzi kody do niej. Wreszcie - z rozmowy z prezesem LA, Simonem Jefferym, wynika, że pomysł stworzenia sequelu Outlaws był już rozpatrywany, nie jest więc wykluczone, że wszystkie powyższe działania mają na celu po prostu sprawdzenie zainteresowania ewentualną częścią drugą - sequela. Ech, czy tylko nam marzy się, że już wkrótce ujrzymy oficjalne "announcement" LA informujące, że: "Raven Software, prócz Jedi Outcast, zajmują się Outlaws 2".

• Quake i DOOM

Jak informuje LEM już w listopadzie, a więc niemal idealnie na Mikolaja, do sprzedaży wyprodukowane zostaną ULTIMATE QUAKE w skład którego wchodzi wszystkie części Quake'a - I, II, III. Co ciekawe, cena całego to tylko 169 zł! Równocześnie na półkach sklepowych pojawią się pokrewne powiększone ultimate DOOM - z DOOM-em, Ultimate DOOM-em i Final DOOM-em na opakowaniu. Cena tego drugiego - klasyczna do potęgi trzeciej - to jedynie 69 zł.

• New World Order - w objęciach Project 3

Dobrych parę miesięcy temu, będąc świeżo po paru chwilach (ci-cho, bo się Naczelnik dowiedzą) Counter'a, sprowadziłem krótkie info o New World Order - twórczym aktywie FPS z szwedzkiego Termit Games (dawniej Insomnial). Później zapadła cisza, przeważnie dopiero teraz wieści, że chłopaki z TS po paru pokazach swego tańca demo (jest zna-ku-mie!) znalazły wydawcę - jest nim duński Project Three Interactive. Dobrą wiadomością jest także data planowanej premiery - marzec 2002.

• Warcraft III .mp3

Tak na wypadek, gdyby wam umknęło - na oficjalnej stronie Warcrafta III znaleźć można MP3 z utworami znanymi z ostatniego traileru gry - A Call To Arms.

• Nowa seria - Bestsellers!

Jeśli zaś już o Warcraftie mowa - CD Projekt informuje, że "już wkrótce" w sklepach na terenie całej Polski pojawi się nowa seria gier tytułowana Bestsellers! Jak sama

Jeszcze przed samą olimpiadą powinna się pojawić gra będąca symulatorem igrzysk - jeśli więc chcecie przyspieszyć triumf Małysz (miejmy nadzieję, że nieunikniony), czekajcie na jedyną oficjalną grę traktującą o igrzyskach w Salt Lake. Póki co zajmują się nią Anglicy pracujący w firmie Attention To Detail. Już sama nazwa (jej luźne tłumaczenie to: "dbałość o szczegóły") wskazuje na to, że nie będziemy mieć raczej do czynienia z miłą, łatwą i przyjemną zręcznościówką, ale z solidnym symulatorem.

SL 2002 będzie kolejnym wash&go, tylko że tym razem jeszcze pomnożonym przez trzy. Spośród sześciu dyscyplin oferowanych przez grę wymienić można - najważniejsze dla Polaków - skoki indywidualne mężczyzn na skoczni K120, slalom alpejski pań, slalom snowboardowy panów, nie zabraknie również moich ulubieńców - bobslejów.

SL 2002 będzie kolejnym wash&go, tylko że tym razem jeszcze pomnożonym przez trzy. Spośród sześciu dyscyplin oferowanych przez grę wymienić można - najważniejsze dla Polaków - skoki indywidualne mężczyzn na skoczni K120, slalom alpejski pań, slalom snowboardowy panów, nie zabraknie również moich ulubieńców - bobslejów.

Zarówno fotorealistyczna niemal grafika, jak i sposób prezentacji znany z TV czy rygielne miejsca, w których toczyć się będą zawody, oraz ciekawy tryb multiplayer mają wznieść grę na samą wyżynę. Należą do tego mogło ze sobą rywalizować maksymalnie czterech graczy - choćby na tzw. split screenie (ekranie podzielonym na pół, jak również na cztery części).

Gracz na szczęście nie będzie pozostawiony z jednym trybem "do wyboru" - będzie miał ich cztery rodzaje: oczywiście normalną olimpiadę, turniej (wiem, sama olimpiada jest już turniejem - autorzy nic więcej o tym trybie nie napisał poza tym, że będzie), tryb klasyczny (również brak danych) i tzw.

"freeform", czyli coś na nieobowiązujące kilka minut grania. Niestety, brak w tym wszystkim opcji treningu, autorzy nie również nie powiedzieli o stopniowaniu trudności.

W oprawie plastycznej Salt Lake 2002 widać, dlaczego Anglicy nazwali swoją firmę Attention To Detail. Grafika jest fantastyczna - jeszcze nie było tak efektownie wyglądających skoków narciarskich.

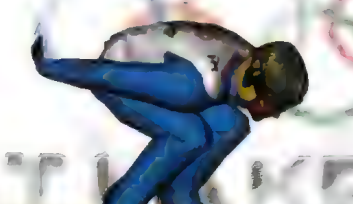
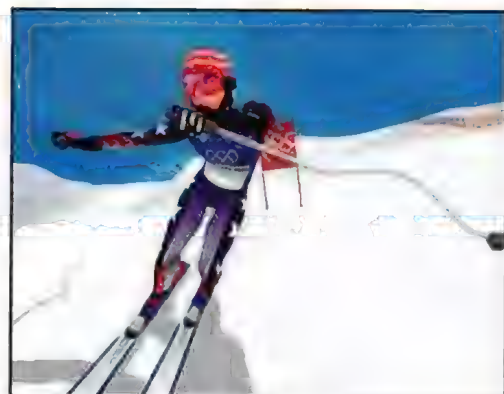
Niestety, autorzy w materiałach prasowych słowem nie wspomnieli o wymaganiach sprzętowych - a obrazki nie wróżą niczego dobrego dla kogoś, kto jeszcze nie doczekał się procesora z co najmniej półgigahercowym zegarem i porządnej karty graficznej.

Muszę przyznać, że mimo iż nie przepadam za wieloma gramami w jednej (a dotychczasowe gry mające licencję olimpijską tylko mnie w tym stanie utwierdzały), to na Salt Lake - a przynajmniej jej demo - z chęcią poczekam. Nie dla podniebnych wyczynów, których dokonywać będę jako Adam Małysz - DeLuxe Ski Jumping nie w pełni wystarcza, ale dla... bobslejów. Ta dyscyplina sportu była dotychczas

raczej omijana przez twórców gier - a przecież poczucie pędu w tym sporcie jest naprawdę pierwszej klasy. Ciekawe, czy ATD i tu pokaże, że afiszuje się tą nazwą nie od parady?

■ Salt Lake 2002

■ Producent: Attention To Detail



79⁹⁰

PL

Logitech MOMO Force

NAJLEPSZA DO SYMULATORÓW RALLY: KIEROWNICA LOGITECH MOMO FORCE

Wyścigi Wykrętów

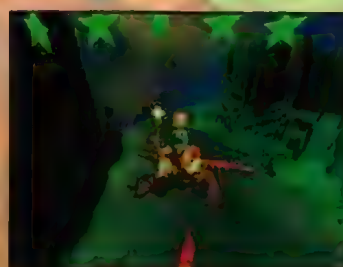
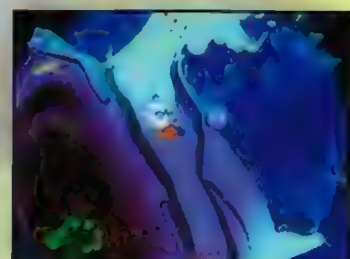
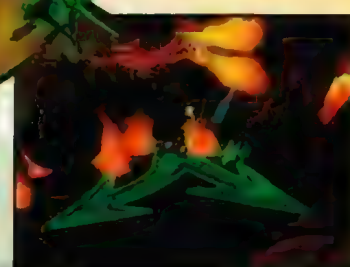
■ ELD "RavenClaw"

To dziwne, że w kraju, który jest u nas postrzegany jako Kraina Białych Niedźwiedzi, powstaje stosunkowo dużo gier i nie-rzadko są one całkiem pomysłowe. Chodzi mi oczywiście o Rosję. W tym przypadku twórcami są panowie z mającego siedzibę w Kaliningradzie K-D LAB. Dziełem przez nich tworzonym jest Moonshine Runners, czyli po "swojskiemu" - Wyścigi Wykrętów.

Rosyjscy programiści również w tym przypadku popisują się pomysłowością, ponieważ Wyścigi Wykrętów nie są typową ścigalką. Po pierwsze, dziwnie jawi się otoczenie - lądujemy na jakiejś planecie, na której znaj-

torze i podjąć odpowiednie kroki, by ukończyć wyścig na pierwszym miejscu - po dokonaniu odpowiednich korekt wracamy do oglądu sytuacji na torze. Oczywiście jest również normalny tryb ścigania.

Wyścigi Wykrętów przygotowywano według technologii nazwanej Surmap ART. Za jej pomocą stworzono vokselowy świat gry, który na screenach prezentuje się bardzo dobrze. Natomiast pojazdy pokryte są polygonami. Całe otoczenie, z ruchomymi elementami grafiki włącznie, jest renderowane w czasie rzeczywistym. Do tego dochodzą widowiskowe efekty specjalne, jak choćby czary lub dym. Wszystko to



gacie tury? Ano dlatego, że nie każdy grzeszy dobrym refleksem, a wielu graczy lubi strategię. Jeśli jesteś anemikiem lub lepiej sprawdzasz się w planowaniu ataku niż w katowaniu dżojstika, to na spokojnie możesz przeanalizować sytuację na

oznacza konieczność posiadania na pokładzie "dopałki", ale tę już chyba każdy ma? Problem jednak w tym, że "dopałka" ma mieć co najmniej 12 MB RAM, a zalecane jest 16. Pozostałe wymagania minimalne są już całkiem przyzwoite: P 233, 32 MB RAM.

Premiera Wyścigów Wykrętów jest przewidziana na okolice grudnia, a cena - jak podaje dystrybutor, firma Manta - wyniesie 49,90 zł. To chyba rewelacyjnie nisko za tak ciekawie zapowiadający się produkt. Zatem czekamy na premierę.

Wyścigi wykrętów

Producent: K-D LAB

Kiedyś w to zagramy.

SID MEIER'S CIVILIZATION III

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY



Wydawca: MANTA
Zamów już dziś
(0 22) 519 09 09
www.manta.pl

Wydawca dystrybutor: MANTA
CDPROJEKT



Coś Nowego

wersję z pS2 - charakteryzuje się znakomitą, lepszą nawet niż na konsolach grafiką, oferuje 20 jednostek, 4 misje, 3 "playable" statki... A wszystko, powtarzamy, jeszcze przed świętami, szybciej nawet niż w Starach Zjednoczonych!



• Half-Life 2 w 2002?

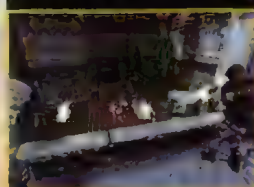
Uznane i wiarygodne źródło informacji, jakim jest CTF, poinformowało, że "Half-Life 2" ukaze się szybciej, niż można by się spodziewać, gdyż od założonej przez twórców Valve postaci Finalnej dzieli go zaledwie około pół roku pracy. Ekstremalnie szybko?

• Baldury pod innym znakiem?

Bez obaw - nie chodzi o to, że czeladnictwo Baldur's Gate, przetransformowane do Blumera/Black Island/Interplay. Po prostu nowy właściciel (51% udziałów) Interplaya francuski Titus Interactive, zdecydował, że lepiej będzie, jeśli cięciący na chleb "bydło pod kreską" gotówki Interplay zamieni się w produkcję gier, zadaniem ich wydawania zaś przekazał amerykańskiemu gigantowi Vivendi Universal (właścicielowi m.in. Sierra). Hm, Interplay, jak widać, ma coraz mniej do powiedzenia.

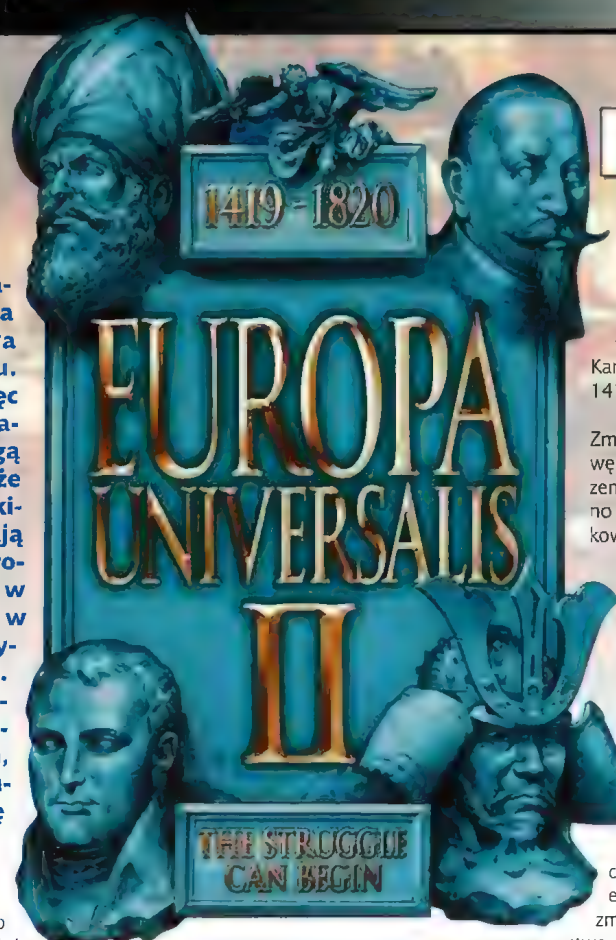
• Condition Zero i Gearbox

Potwierdziło się: Valve Software zdecydowało, obowiązek stworzenia Condition Zero - single-playowego Counter-Strike'a - na starych znajomych jeszcze z czasów Half-Life'a, a mianowicie Gearbox Entertainment. Poniżej jeden, jedyny screen, jaki wyśliznął się podczas przeprowadzki.



• ARX Fatalis opóźnione

Ech, byłoby pięknie, gdyby nie wieści tego typu - niemiecki wydawca Arx Fatalis - FishTank Interactive,



■ Joseph

To kontynuacja wspa-
niałej strategii, która
dla wielu graczy stała
się obiektem kultu.
Twórcy gry stanęli więc
przed nie lada wyzwaniem,
wydając drugą część.
Zdecydowali, że
aby nie zawieść oczeki-
wań graczy, wsłuchają
się w ich głosy. Przeprowa-
dowano ankietę, w
wyniku której gracze w
znacznej mierze wpłynęli
na kształt EU2.
Mogę śmiało powie-
dzieć, że zmian poczy-
niono wiele i trafnych,
zresztą... nie przedłu-
żając, postaram się
przedstawić to, co
najważniejsze.

Po pierwsze, dodano 100 nowych nacji i ponad 120 prowincji! Zwiększono również czas trwania gry (dwa nowe okresy: późne średniowiecze i epoka napoleońska) o 100 lat (1419-1820). Co ciekawe, rozgrywka obejmować będzie cały ówczesny świat, a nie jak dotychczas, tylko Europę. Zatem wśród nowych nacji będą również plemiona afrykańskie, indiańskie, imperium chińskiego itd. Uwzględniono tysiące wydarzeń historycznych. Krajowy system polityczny ma opisywać charakterystykę nacji i umożliwiać wprowadzanie reform, ustalać charakter polityczny, administracyjny (centralizacja/decentralizacja władzy) - ogólnie rzecz biorąc, daje dużo większą kontrolę nad państwem. Zaimplementowano również wiele niespotykanych dotąd możliwo-



ści dyplomatycznych, włącznie z zupełnie nowym systemem negocjacji. Dodano trzy nowe religie: hinduizm, buddyzm i konfucjanizm. Aby jeszcze bardziej uatrakcyjnić rozgrywkę, uwzględ-

szono również tryb multiplayer, a także wprowadzono nowy tutorial i manual.

Każdy, kto uważa, że liczba możliwych do wyboru nacji (ponad 180) wciąż go nie zadawała, będzie i tak usatysfakcjonowany, gdyż istnieje sposobność łatwego kreowania nowych. Podobnie sprawa ma się ze scenariuszami. Możli-

GATUNEK: SIM/ EKONOMICZNA

wości tworzenia są naprawdę ogromne, m.in. za sprawą wydarzeń losowych, dzięki którym można nieźle zmieniać przebieg akcji. Perefrą w Europie Universalis II jest Wielka Kampania, która zaczyna się w 1419, a kończy w 1820.

Zmiany dotknęły również oprawę audio - wizualną, która prezentuje się znacznie lepiej. Dodano nowe ulepszone efekty dźwiękowe, a ścieżka muzyczna to po prostu majstersztyk. Więcej niż godzina krystalicznie czystej muzyki klasycznej ma stworzyć nastrój sprzed kilkuset lat. Wprowadzono ponad 450 nowych animacji armii i floty. Rozdzielczość do 1280 x 1024 ma zapewnić jeszcze większy komfort grania. Aby bardziej urzeczywistnić tamtą epokę, odtworzono wzornictwo i stylizację poszczególnych nacji. Co ciekawe, praktycznie cały engine graficzny pozostał bez zmian! Jednak nie jest to lenistwo twórców gry, a wynik ankiety przeprowadzonej wśród graczy (o czym wspominałem na początku). Otóż przy-



tlaczająca większość stwierdziła, że nie ma sensu poprawiać tego, co jest dobre! Paradox Entertainment zastosował się do tej opinii i od strony wizualnej (wygląd mapy i menu) niewiele się zmieniło. Uważam jednak, że w tym przypadku jest to jak najbardziej słuszne posunięcie.

Zmian w Europie Universalis II jest znacznie więcej, ale po prostu nie sposób je wszystkie wymienić. Niemalże każdy możliwy aspekt gry został rozwinięty i można powiedzieć, że Europa Universalis dojrzała i teraz stanowiąc jeszcze bardziej jakiegokolwiek kłopot. Już wkrótce testy wersji beta!

■ Europa Universalis II

Producent: Paradox Entertainment

W sprzedaży
od 21 listopada!

Wiggles



Rozzerwij się na maksa!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztywniaków? Nie możesz już słuchać świętych tekstów o niszczeniu "zagonów wroga" i "tactycznych zasadkach"? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turłać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę <http://wiggles.cdprojekt.com>, by przekonać się, że słowo "strategia" nie musi oznaczać zabawy dla sztywniaków!



Innonics

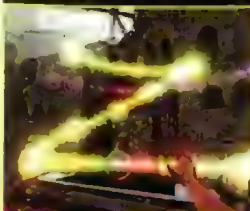
Współpraca z
Zamów: 400 020
(0-22) 519 69 69
www.wiggles.com

Współpraca z
wyłącznie dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

© 2001 Innonics GmbH, Hannover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spielentwicklungsbetriebe SEK-ost, Berlin.

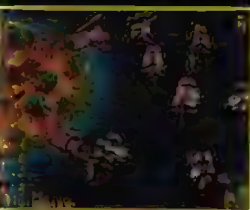
Coś Nowego

informował, że ten monumentalny, przypominający Bethesda'owską serię Elder Scrolls roleplay wydany zostanie nie - jak zapowiadano wcześniej - pod koniec roku 2001, lecz dopiero wiosną, ścisła - w maju 2002. Na otarcie łez - srebrniaki, tak w AF rzuca się czary



Cossacks: The Art of War

Ukraińskie GSC Gameworld w porównaniu z ich podstawowym wydawcą - CDV Software - poinformowało, że ciepło przyjęty przez fanów historyczny RTS - Kozacy: Europejskie boje, już wkrótce wzbogaci się o dodatek zatytułowany Sztuka Wojny. Dodatek ten kontynuuje wątek fabularny European Wars, zawiera też edytor map i tryb multiplayer. Premiera Sztuki Wojny tuż po świętach, w styczniu 2002.



Nowe tytuły w Extra Klasyce

I ponownie od-
dajemy głos CD
Projektowi:
"Dawnych
fanów dobrej
banii, serii
Extra Klasyka
mamy wspa-
niała wiade-
mość! Już 17 października zostaną
wydane trzy nowe tytuły... Extra
Klasyka liczy sobie już 29 tytułów, a
zostanie wzbogacona o grę akcji
Hellboy, która po raz pierwszy bę-
dzie wydana na polskim rynku, grę
Invictus - doskonałą strategię na
dwóch płytach CD, oraz znany
wszystkim miłośnikom RPG Might &
Magic 7. Natomiast 14 listopada
pojawią się kolejne nowe tytuły:
TOCA - znane na całym świecie
wyścigi torowe, Screamer 2 - druga
część rejsów samochodowych, i King-
dom Under Fire - strategia czasu
rzeczywistego. Wszystkie trzy gry
zostaną wydane w polskiej wersji
językowej w cenie 19,90 zł." Z
naszej strony możemy zaprosić jedy-
nie na stronę 97, gdzie z nowego
kącika światów M&M dowiedzieć się,
czemu warto zagrać w Might & Ma-
gic VII - teraz już za niecałe dwie
dychy...

Zorro

■ Qn'ik

Bohatera w śmiesznym kapeluszu i w opasce na oczach ala Żółw Ninja, który wypisuje, gdzie się da, jedną z prostszych liter alfabety, znają chyba wszyscy.

Jeśli nie znacie go zbyt dobrze, to teraz będzie można go spotkać również w nowej grze, która jest w trakcie tworzenia przez francuską firmę Cryo Interactive. Co więcej, na spotkaniu z bohaterem się nie kończy, gdyż gracz będzie mógł się wcielić w postać tego romantycznego herosa. Gra jest trójwymiarową action/adventure, w której elementów pierwszego na pewno członku nie zabraknie, a drugi będzie ograni-



GATUNEK: ACTION/
ADVENTURE

czony raczej tylko do wątku miłosnego. Akcja gry będzie się rozgrywała w dzień i w nocy. W dzień Zorro będzie swoim alter ego, czyli Don Diego, w nocy zaś tylko pod maską. Warto zaznaczyć, że to noc ma właśnie stanowić znakomitą część gry. Moją uwagę przykuły szczególnie modele postaci wraz z artwarkami. Graficy tworzący postaci w Zorro mają niezwykle specyficzną manierę, która nie każe-

Zorro

■ Producent: Cryo

mu, a
mnie na przy-
kład w ogóle, się
podoba. Zorro w typie cwa-
niaczka z lat 20 ubiegłego stulecia
to nie to, co lubię... [Bo nie wycho-
wałem się na kultowym filmie "Zorro"
z lat 50-tych - Mac Abra.] Na pierwszy
rzut oka, poza nietypowym tematem,
gra niewiele różni się od dziesiątków
innych jej podobnych. Jak będzie po
drugim, zobaczymy. Według zapowie-
dzi ma to być już wkrótce.



CZY WIESZ, ŻE SĄ GRY, KTÓRE MOŻESZ KUPIĆ ZA POŁOWĘ CENY?



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA

W serii „Fajna cena” kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49,90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD Projekt
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com.pl

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

Blitzkrieg

Niemieckie CDV Software przygotowuje premierę kolejnej historycznej strategii czasu rzeczywistego - Blitzkrieg. W zasadzie tytuł



Master of Orion 3

Sir Fidu

Pamiętacie Master of Orion? Jakże by nie? Seria ta jest (moim zdaniem) przecież najlepszą kosmiczną strategią, która ujrziała światło dzienne (kto wie, jak to jest w innych systemach gwiazdnych?). Trzy lata po MoO2 przyjdzie nam zagrać w kolejną część hitu.

Trzecia część wita nas 8 rasami. Każda z nich będzie miała od jednego do trzech gatunków, co da nam w sumie 24 rozmaite nacje. Przy czym różnice między rasami będą drastyczne - jedne będą uzależnione od środowiska gazowego, inne będą wymagały do życia skał lub dżungli.

Oczywiście nie jest to jedyna zmiana - obecnie, w dobie wszechobecnego 3D, nawet tak klasyczna strategia jak MoO nie oparła się przeniesieniu w trzeci wymiar. Znacznie powiększono galaktykę,

256 dostępnych gwiazd, poszczególne mają do 8 planet posiadających po 3-4 księżyce. Można się pogubić w rachunkach. Niestety nie każda z nich będzie mogła skolonizować wszystkie planety, ale to chyba logiczne. Mimo że wydaje się, iż zarządzanie tym wszystkim będzie kosmarem, to dzięki ludziom z QuickSilvera tak naprawdę okaże się banalnie proste. Naszymi podwładnymi będą gubernatorzy czy może raczej pomocnicy. Jak zwać tak zwać - w każdym razie ich zadanie będzie polegało na ułatwianiu rozgrywki poprzez zajmowanie się wybranymi przez nas czynnościami. Lepiej będzie to zrozumiałe, jeśli powiem, że z takimi komputerowymi doradcami spotkaliśmy się już chociażby w Sid Meier's Alpha Centauri.

Jednak gubernatorzy nie zawsze będą słuchali twoich decyzji. Jeżeli dasz im wolną rękę, mogą spiskować, namawiać do buntu czy nawet wszcząć wojnę domową. Ponadto są bardzo przekupni i nie należy tym liderom kolonii bezgranicznie ufać. Zatem, czy zmniejszyło to operatywność

GATUNEK: STRATEGIA

gracza? Niekoniecznie. Rozsądnie ujęli to programiści, mówiąc: "Gubernatorzy mogą pomóc ci prowadzić rozgrywkę, ale nie wygryają jej".

Duży nacisk położono na dyplomację. Ambasador obcej rasy będzie miał do dyspozycji własny arsenał gestów i tekstów. Podczas negocjacji usłyszymy oryginalny głos przedstawiciela danej rasy, któremu będzie towarzyszył elektroniczny tłumacz. Na przykład Silicoidzi kiedy będą zdenerwowani, zaczną wydawać odgłosy przypominające tłuczone szkło, zaś gdy smutni... hm... z ich oczu popłyną małe łezki kryształki.

Oczywiście jedną z ważniejszych funkcji w galaktyce odgrywa senat (podobny do tego w "Gwiezdnych Wojnach"). Tam podejmuje się wszystkie ważne decyzje, które



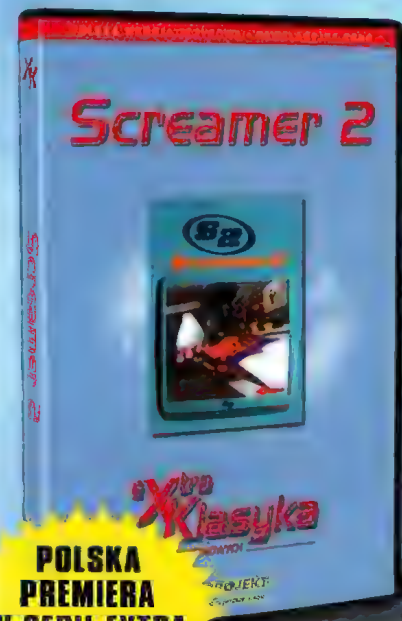
re wpływają na losy galaktyki (oj, będą takie, będą). Możemy także liczyć na wsparcie senatu, a co za tym idzie - innych ras, jeśli zostaniemy zniszczeni zaatakowani przez wroga.

Pora już kończyć, choć wiele zostało jeszcze do napisania. Jednak producenci (QuickSilver), jak i wydawcy (Infogrames) Master of Orion 3 podpatrzyli pewien rodzaj zachowania u SLD i nie wykładają wszystkich kart na stoł. Ciekawe tylko, czy niespodzianki, które nas czekają, zaskoczą in plus, czy in minus?

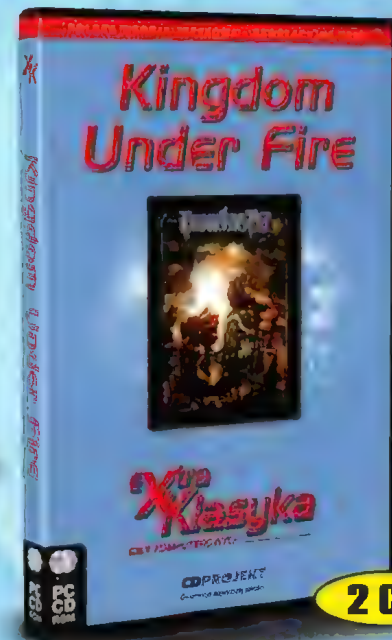
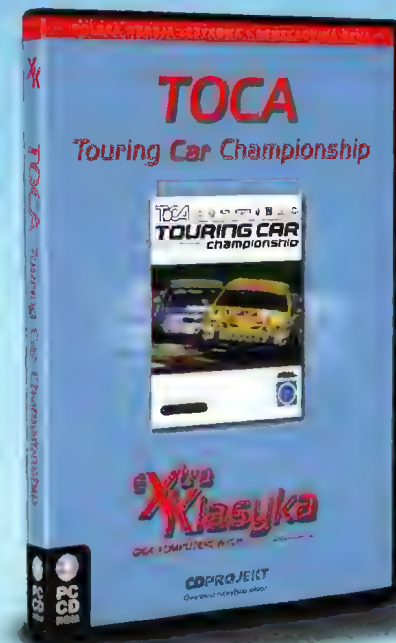
Master of Orion 3

Producent: Infogrames

Kolejne przeboje tylko 19,90 !!!



POLSKA PREMIERA W SERII EXTRA KLASYKA!



2 CD

Extra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



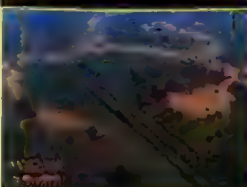
World War II - Panzer Claws

Bliski nam, niemiecko-polski Zuxxer Entertainment poinformował, że już wkrótce, bo wiosną 2002, w sklepach pojawi się kolejny wojenny tytuł tej grupy - Panzer Claws. Tym razem, jak sugeruje sam tytuł,

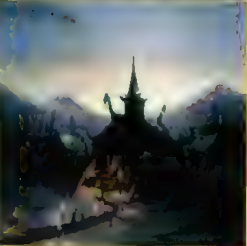


Coś Nowego

odniemy się w przeszłość, do czasów drugiej wojny światowej, by objąć dowództwo nad pancernymi zęganami Niemiec i alianców wszystkich frontów. Warto dodać również, że WWII: PC opierał się przede wszystkim na angielskich stworzeniach przez japońską Realtime Pump, napędzającym już m.in. Earth 2150, World War III, Black Gold czy Hell-Herds, więc... o jakość grafiki możemy być spokojni. Zresztą - spojrzyjcie na screeny...



• **Midgard (MMO)**
Talentu twórców The Longest Journey i Anarchy Online - Funcom - odmówił nie sposób. Z tym większą radością i Eidos - największą informujemy, że kolejnym projektem realizowanym przez tę grupę jest Massive Multiplayer-Only RPG, pozwalający na moment przeniesić

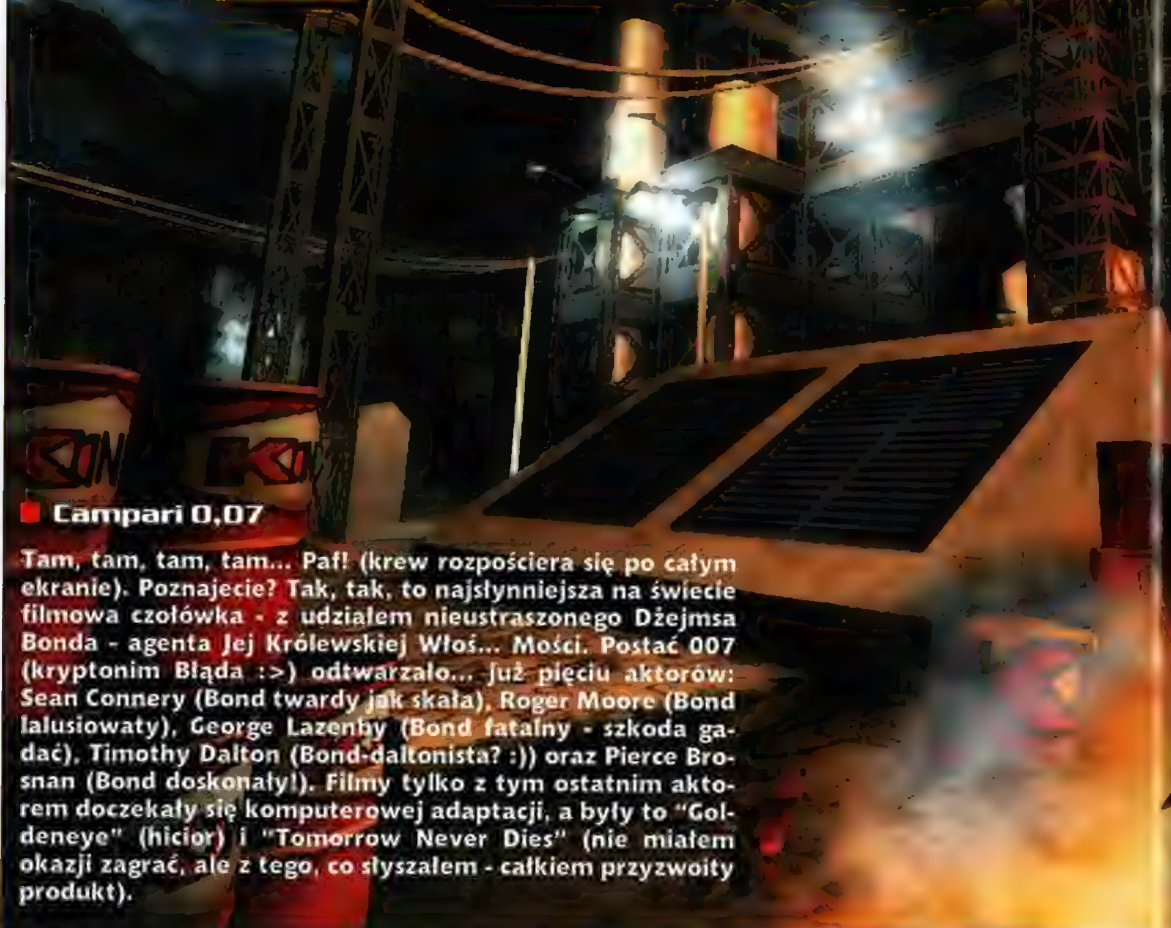


się w czasy nordyckich sag. Midgard: O szczegółach informujemy już wkrótce, w tej chwili możemy jedynie powiedzieć, że komputerowy świat wikingów będzie z całą pewnością wspaniałym i historycznym. Iskra gry jest: Ragnar Terrois, potomek wikinga w linii prostej, zaprezentować jeden ze skądinąd (kumaczny nie?) zaawansowanych, nie bieżących, nie najnowszych, ale na tyle wiarygodnych i do planowanej premiery Midgard pozostały jeszcze min. 2 lata.

• **Blade of Darkness PL**
- kiedy?
Długo, jako że tytuł Blade of Darkness - rewolucyjnego TPP w stylu Die by the Sword imieje, topory, wyrażenie i satysfakcja z walki wrogów, jakiej nigdy dotąd nie było - zniknął z planu wydawniczego CD Projektu, można pokusić się o prognosty, że

THE WORLD IS NOT ENOUGH

GATUNEK: FPP



Campari 0,07

Tam, tam, tam, tam... Paf! (krew rozposciera się po całym ekranie). Poznajecie? Tak, tak, to najslawniejsza na świecie filmowa czołówka - z udziałem nieustraszonego Dżejmsa Bondy - agenta Jej Królewskiej Włoch... Mości. Postać 007 (kryptonim Błada =>) odtwarzają... Już pięciu aktorów: Sean Connery (Bond twardy jak skała), Roger Moore (Bond lalusiowaty), George Lazenby (Bond fatalny - szkoda gadać), Timothy Dalton (Bond-daltonista? :) oraz Pierce Brosnan (Bond doskonały!). Filmy tylko z tym ostatnim aktorem doczekały się komputerowej adaptacji, a były to "Goldeneye" (hicior) i "Tomorrow Never Dies" (nie miałem okazji zagrać, ale z tego, co słyszałem - całkiem przyzwoity produkt).

Siek w tym, że oba tytuły ukazały się tylko i wyłącznie na konsolach. Fani, amesza posiadający PeCeta musieli po raz kolejny obejść się smakiem. Ale co się odwiecie, to nie uciecie. Panowie z Electronic Arts wykupili kolejno licencję (niestety nie na zabijanie) od twórców filmu, następnie lekko już wysłużony engine Kwaka 3 i rozpoczęli pracę nad konwersją gry opartej na najnowszej pro-



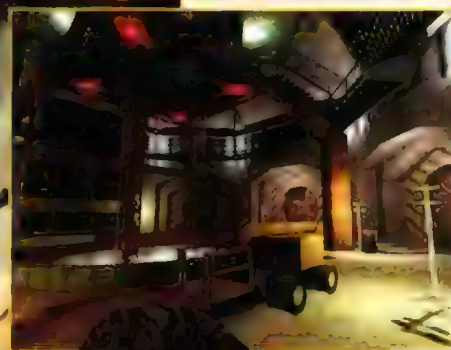
dukcji z Brosnanem, pt. "The World Is Not Enough" ("Świat to za mało").

Zwykle tak to bywa z komputerowymi adaptacjami hollywoodzkich produkcji, że są one ściśle związane z fabułą filmu. Jednak w TWINE'IE sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Owszem, będziemy wykonywali zadania, które mieliśmy okazję zobaczyć na dużym ekranie, ale ponadto powierzone nam zostaną całkiem nowe misje. I tak np. przyjdzie nam odzyskać forę przetracną

przez Electrę (w filmie tylko widzieliśmy, jak Electra przegrywa pieniądze). Co więcej, owo zadanie można wykonać na dwa sposoby: siłą (przyda się dynamit...) albo uwodząc sekretarkę, która zna szczyt do sejfu w kasynie. Nie wiem, czy pamiętacie, ale podobne rozwiązanie zastosowano w "Deus Ex"...

Rozgrywka ma być stale urozmaicona przez fragmenty oryginalnego filmu oraz ma się charakteryzować sporą interakcją z obiektami napotkanymi na naszej drodze. Nareszcie lustra, telewizory, meble itp. przestaną być kuloodporne! Każdy strzał z giwery spowoduje uniesienie się wiórów w powietrzu i kompletną destrukcję danego obiektu. Mówiąc krótko, programiści z EA postarali się upodobnić świat przedstawiony w TWINE'IE do rzeczywistości.

Okey dokey, czas na omówienie arsenału i gadżetów przygotowanych przez Q



(niestety po raz ostatni, bowiem aktor ten zginął jakiś czas temu w wypadku samochodowym - w kolejnym Bondzie zastąpi go gość z Monty Pythona - John Cleese. Wy znacie go na pewno z roli adwokata w "Rybie zwanej Wandą"). Według zapewnienia Electronic Arts, do dyspozycji otrzymamy wszystkie zabawki z filmu (w tym kartę kredytową-wytrych i pluskwy). Mnie od dawna marzą się te fantastyczne niebieskie okulary :) (ci, co oglądali "Świat to za mało", wiedzą dlaczego, a ci, którzy nie mieli okazji zobaczyć tej produkcji - marsz do wypożyczalni). Zarówno broń, jak i gadżety mają być bardzo dokładnie odwzorowane. Wiadomo już, że nazwy pukawek będą nieco przekręcone, a to za sprawą zbyt wysokiej kwoty, jaką trzeba było wyłożyć na wykupienie oryginalnych nazw. Walther PPK czy Walther PKK - co za różnica?!

W "The World Is Not Enough" pojawią się także pojazdy z filmu, czyli odlotowe BMW Z8 (tylko w przerywnikach) i łódź rybacka Q (pod tą nazwą kryje się wielofunkcyjna odczuwająca "motorówka"), za której sterami będziemy mogli zasiąść!

Cóż! Jako że jestem prawdziwym fanem bondowskiej serii (większość obrazów widziałem po kilka razy), TWINE'A wyczekuję już od roku i zastanawiam się, czy mnie usatysfakcjonuje. "Goldeneye" i "Tomorrow Never Dies" nie zawiodły graczy, więc mam cichą nadzieję, że "The World Is Not Enough" będzie kontynuował dobrą passę. Cry możemy oczekiwać na przełomie roku.

TWINE
Producent: Electronic Arts

Coś Nowego

adalska premiera Blade of Darkness odbędzie się nigdy. Hm

Krzyżacy

IM Group informuje: Krzyżacy to strategia turnowa osadzona w realiach historycznych. Akcja gry rozgrywa się w okresie przed i po bitwie pod Grunwaldem, kiedy rycerze Zakonu Krzyżackiego najeżdżali ziemie polskie. W grze do wyboru mamy dwie strony konfliktu. Krzyżacy to rycerze niemieckiego zakonu walczący o swoje wpływy w całej Europie i... i Ziemi polskie to ich pierwszy pol. Królestwo Polskie nie ma innego wyboru. Jak tylko stawiać szelę podstępny rajędłom. Do walki z wrogiem stoją najodważniejsi panowie i rycerze.



Krzyżacy zawierają dwie kampanie: polską (49 misji bitew) i krzyżacką (53 bitwy), tożsamość przy pomocy wiarygodnych historycznych postaci, co dawać ma łącznie min. 50 godzin gry. Niezwykle jest także dbałość twórców gry o szczegóły wystawczych wojowników, że w czasie bitwy zmieniać się mogą warunki pogodowe, co za względu na to, że np. słońce i kierunek wiatru mają wpływ na celność łuczników, może decydować o jej losach! Premiera Krzyżaków już wkrótce.

SWAT 3 GOTY

Na półkach sklepowych pojawiła się wersja Game of the Year doskonałego SWAT 3 - gry wcielającej nas w rolę dowódcy oddziału antyterrorystycznego SWAT 3. Gra Roku, prócz 5 nowych misji i nowego trybu multiplayer do 10 osób naraz, zawiera nową broń, skiny, muzykę, nade wszystko jednak - dodatkowy krążek, na nim zaś filmy szkoleniowe oraz obszerny wywiad z prawdziwymi bohaterami Special Weapons And Tactics.

• **Nowe tytuły w Fajnej Cenie**
Już wkrótce ukaza się fajna gra w Fajnej Cenie! Ciesząca się dużym powodzeniem seria gier po 49,90 zł liczy już 9 gier w kolekcji. Przypomnijmy, że w Fajnej Cenie znajdują się gry, które cieszą się największym uznaniem graczy. 17

Goś Nowego

października do serii dojdą trzy nowe tytuły. Pierwszy z nich to Earthworm Jim 3D z breloczkiem, przeobrażona gra akcji, następnie jedna z najlepszych strategii ostatnich lat Battle Isle 4 wraz z grą Incubation i Odyseja - gra przygodowa, której akcja rozgrywa się w antycznej Grecji. Wszystkie pozycje są w polskiej wersji językowej, w cenie 49,90 zł.

• Disciples II - w 2002



Faniw Apostołów Świętych Ziem i znakomiciej turowej strategii, wydanej u nas przez Lemon Interactive, w cenie 80 zł! Zmarłowi zapewne fakt, że Strategy First postanowiło sprezentować sobie jeszcze trochę czasu na prace wykończeniowe i cieszę i odpowiednio nagłośnienie tytułu. W związku z czym premiera DII, Dark Prophet z na dniach zmieniła się na 01.01.2002.

• D.R.B. - także

Cóż, Strategy First poinformowało, że z podanych już przyczyn premiera gry odłożona zostanie na późniejszą datę. Wzrostła dopiero w 2002. /



• World of Warcraft

I kolejne screenshoty z tytułu, którego oficjalna zapowiedź okazała się bezspornie największym wydarzeniem tegorocznych londyńskich ECTS, blizniardowego Massive multiplayer Role Playing Game w świecie Warcrafta - World of Warcraft. (Obszerna zapowiedź opublikowaliśmy w numerze 11/01.)



Świat Star Treka jest ostatnimi czasy 'na fali'. Wychodzi mnóstwo gier osadzonych w tym uniwersum (Away Team czy Elite Force) i kręcone są kolejne filmy kinowe (najprawdopodobniej z udziałem 'kysego', czyli Patricka Stewart). Najnowszą produkcją dla fanów ST na domowe komputery będzie kolejna część Star Trek: Armada o jakże oryginalnym tytule Star Trek: Armada 2.

W nowej części ujrzymy bardzo rozbudowany scenariusz dla single playera. Dowodzić będziemy mogli trzema najpopularniejszymi stronami konfliktu w ST. Klingonami, Federacją oraz Borgiem. Dzięki swojej zaawansowanej technologii Borg stworzył nowy statek zdolny asymilować w kilka minut całą planetę. Oczywiście Federacja natychmiast wysłała część swojej floty celem zniszczenia potencjalnego zagrożenia. Wykorzystując zaangażowanie swojego wroga w konflikt z Borgiem, Karadaszanie oraz Romulanie atakują Federację, lecz nadziewają się na kontę ze strony Klingonów. Jakby tego było mało, do akcji wkracza gatunek 8472, znany z serialu Voyager, z jednym celem - zniszczenia życia w kwadrantach alpha i delta.

Bardzo nowatorsko zapowiada się sposób przedstawienia bitwy. Mamy bowiem do dyspozycji dwa widoki: strategiczny oraz taktyczny. Na każdy statek składać się będzie 600-700 polygonów co oibryzmia liczbą nie jest, ale, wzięwszy pod uwagę, że nierzaz przyjdzie nam dowodzić kilku (dziesiątkoma) jednostkami, wydaje się liczbą odpowiednią. Ponadto znacznie powiększono liczbę

GATUNEK: 3D+KOSMOS/SIM+STRATEGIA



• Sir Fidu



statków. Teraz będziemy dowodzić ponad setką (w ST A tylko 35). Na każdą z trzech (jakże skomplikowanych) kampanii złoży się 10 misji. W przerwy filmowych usłyszymy wielu znanych aktorów w rolach Picarda, Martok i Królowej Borg.

Nie trzeba chyba wspominać, że ulepszone (w porównaniu z poprzednikiem) AI, dźwięki i inne tego typu czynniki. Umożliwione nam zostanie oddanie okrętu pod władzę jego kapitana (który będzie miał swoje, możliwe do skonfigurowania, rozkazy). Warto też dodać, że dwukrotnie powiększono mapę i, aby usprawnić transport, pozwolono na wejście w nadświetlną (czyli warp) w trakcie bitwy.

Ważniejszą rolę odegrają też planety, które rasy numanoidalne powinny kolonizować. Borg będzie je oczywiście asymilował, podczas gdy rasa 8472 będzie je niszczyć, gdyż nie znajduje dla nich zastosowania. Obok rudy (ore) i gazu (gas) dodano nowy surowiec - ukochane przez wszystkich Ferengi Latium. Handlować będziemy mogli na niewielkich placówkach, które uprzednio trzeba będzie wybudować.

Nie chcę wymieniać wielu malutkich szczegółów i smaczków, gdyż przyjdzie na to pora w recenzji, ale dla wszystkich Trekkies zapowiada się prawdziwa uczta. Dla innych... Cóż, na zagranicznych serwisach (Avant, Gamezone, GameSpot) spotkałem się z opiniami o wtórności tego produktu, o jego licznych podobieństwach do Homeworlda itd. Ale jeśli Armada II będzie miała grywalność Homeworlda, świat Star Treka nie jest fabułą, to ja będę grał do upadłego. Czego i wam życzę.



Star Trek: Armada II

Producent: Activision



Szukasz haka na

konkurencję?



Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzystwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to, naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Rozwój swojej firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tętniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

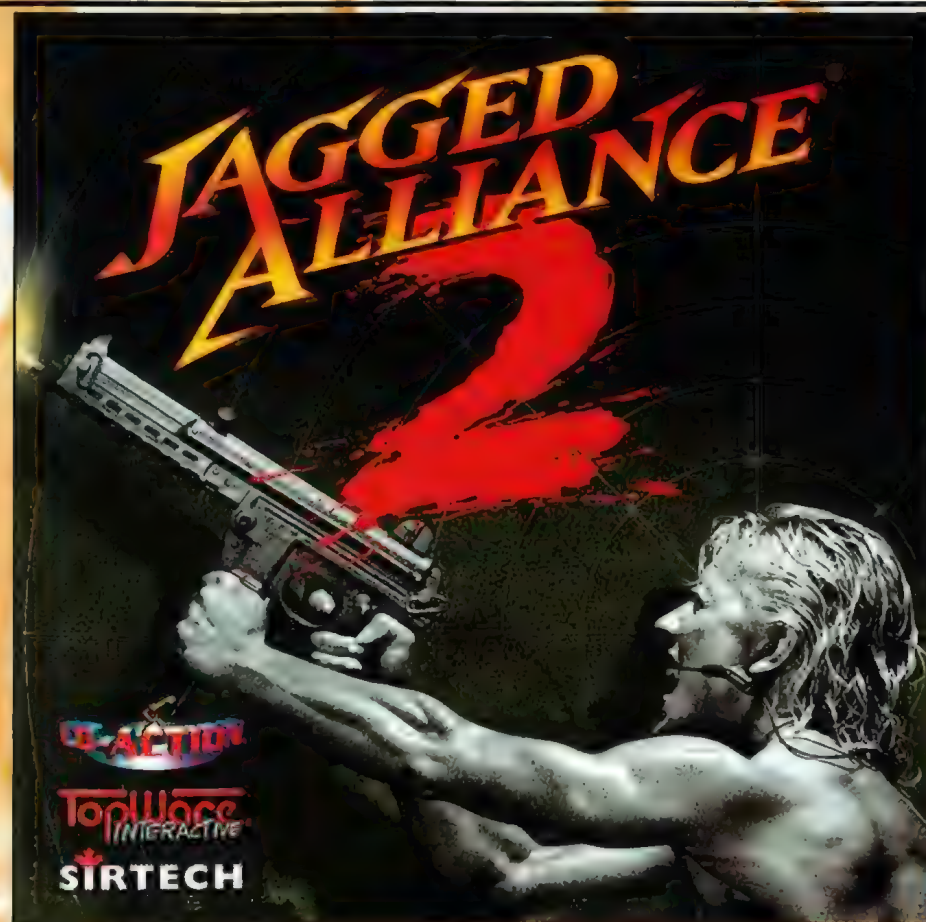


SPRZEDAŻ WYŁĄCZNA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wylączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

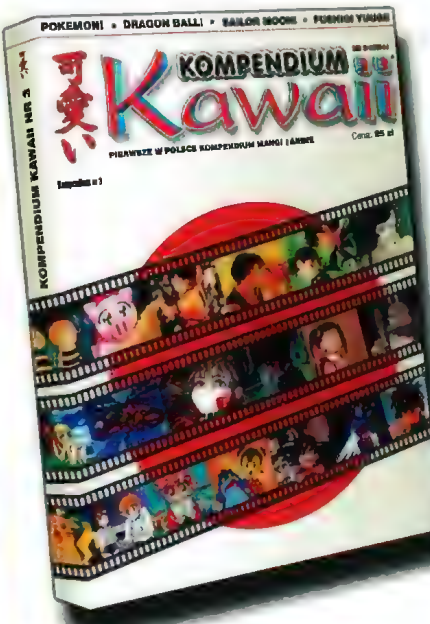


© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencji udzieliła Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red.



Kawaii

www.kawaii.pl



WSPANIAŁY PREZENT
DLA KAŻDEGO FANA!

KOMPENDIUM KAWAII 3

W SPRZEDAŻY JUŻ
NA MIKOŁAJA 2001!

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE
(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime
wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

**ALFABETYCZNY SPIS ARTYKUŁÓW
Z KAWAII** (od pierwszego numeru!)

HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY
(żywa legenda japońskiej animacji!)

SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"
(jeden kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

- Niskie koszty wysyłki: 8 zł
- Możliwość przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

TYLKO U NAS:

- Zamiast programu za minimum 69 zł - dostajesz firmowy długopis
- DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELIK
- DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)
- DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

DUAL SPEED DRIVE
Technologia Force Feedback
PC/PSX



POLECAMY



FIFA 2002
Gra niespodzianka i portfelik gratis

POLECAMY



HARRY POTTER
Gra niespodzianka i portfelik gratis

POLECAMY



CHAMP. MAN. 01/02
Gra niespodzianka i portfelik gratis



Allen Nations 2 - pl	99	Diablo 2 - pl	99	Mortal Kombat 4	39	Shogun: The Mongol Inv. - pl	79	Stupid Invaders - pl	49
Allen w Predator 2 - pl	121	Diablo 2-misje - pl	79	Murtyr - pl	29	Sims - pl	99	Sudden Strike - pl	99
Atlanta 2 - pl	49,9	Fallout Tactics - pl	99	Operation Flashpoint - pl	99	Sims Balanga - pl	79	Tomb Raider 1	39
Black & White - pl	111	Gorky 17 - pl	19,90	Oryginal War - pl	29,9	Sims Bonus - pl	29,9	Tomb Raider 2	39
Cywilizacja 2 - próba czasu	49,9	GTA 2 - pl	89	Posejdon - Bóg Atlantydy - pl	89	Sims Światowe Życie - pl	79	Tropics - pl	121
Cham. Man. 3 + Liga Polska-pl	39	Half Life Generacja	121	Rally Champ. Extreme - pl	99	Soldier of Fortune S.E.	69	Warcraft 2 Deluxe Edition	49,9
Commandos Behind Enemy L.	39	Longest Journey - pl	49,9	Red Faction	49	Starcraft + Broodwar pl	49,9	Worms World Party - pl	79
Diablo 1-pl	49,9	Majesty - pl	49,9	Shogun - pl	99	Startopia	121	Zeus - pl	99

AKCESORIA LOGITECH



AKCESORIA MEDIATECH



Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

ZAX

THE ALIEN HUNTER

GATUNEK: **DIABŁO SLASH**

Kampania reklamowa Zaxa osadziła go wśród typowych "siekanin" - zero myślenia, dużo strzelania do wrogów i ściśle określony cel. Tymczasem rzeczywistość okazała się nieco inną - bliższą rodzajowo dla Zaxa grą jest nie Expendable, ale raczej Diablo.

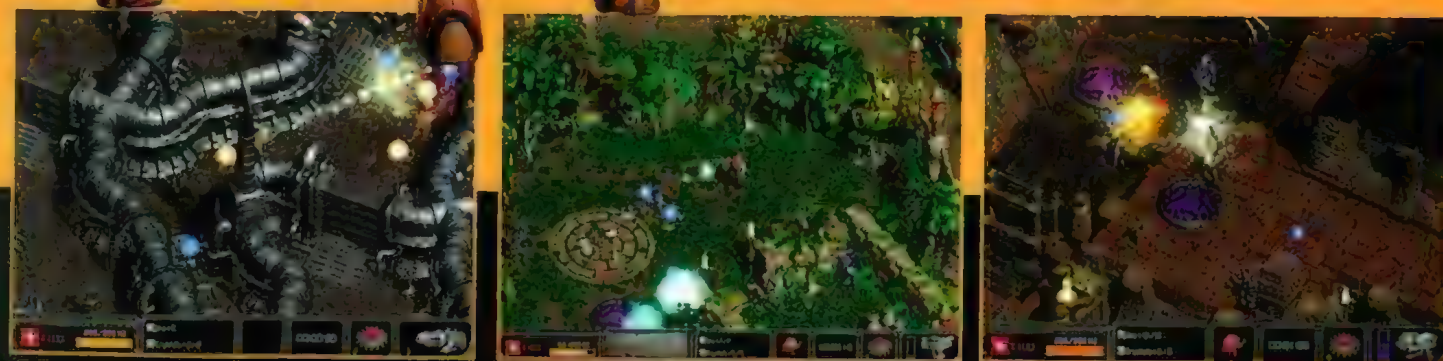
On'ik

Dzielny wojownik Zax leciał sobie własnie statkiem kosmicznym, gdy tymczasem... jak coś nie brzdęknie, pęknie i gruchnie! Ojjoj, ktoś zaatakował statek z planety, nad którą akurat nasz bohater przelatywał... No nic, mówi się trudno - czas się przygotować do awaryjnego lądowania. Cafe szczęście, że Zax nie stracił kontaktu z Zelon - niezwykle ponętną osobką służącą mu za mózg, którego Zax nie za wiele dostał w ekwipunku. No cóż, pozwólcmy naszemu bohaterowi rozejrzeć się po nowym miejscu, a my tymczasem chodźmy do nieco innego, a przecież identycznego otoczenia... widzianego innymi oczami.

Stary Mindaza zasępił się - jego naród cierpi, a on nie wie, co począć. Jego potężni i źli przeciwnicy - biomechaniczne stwory - niszczą wszystko, co napotkają na drodze, zabijają, gwałcą - nie znają litości, znikąd zaś nie nadchodzi ratunek! Chyba już nadszedł czas... Tak, już pora na ostateczne rozwiązania - zwrócenie się do wszystkich bogów o pomoc z niebios. Pozostało tylko użycie owego mistycznego narzędzia, które od lat zdobi główny ołtarz świątyni - a przecież przepowiednie głoszą, że to ono sprowadzi pokój... Wystarczy tylko nacisnąć ów przycisk, którego całe pokolenie dowódców nie ważyło się tknąć... I zdziwił się stary Mindaza - gdyż efekt użycia mocy owego ołtarza przerósł jego oczekiwania - do niebios poleciał płomień, a zaraz potem jak grom z jasnego nieba nadleciał Wybawca. Nareszcie.

Jak wam się podoba ta fabuła - widziana z dwóch stron? Niewątpliwie robi większe wrażenie niż: "Statek wojownika Zaxa został strącony nad jakąś prymitywną planetką. Wkurzony bohater musi teraz wyrzucić 50% populacji owej planety, aby móc naprawić pojazd i wydostać się z niej - przy okazji wyzwalaając spod jarzma niewoli jakichś tam rdzennych mieszkańców". Obie wersje są poprawne - która lepsza, zdecydуйте sami. Ja mogę jedynie powiedzieć, że bardziej adekwatna względem dalszego rozwoju akcji gry jest... ta druga.

Zax: The Alien Hunter to prosta strzelanka, troszkę wzorowana na wielkiej produkcji Blizzarda - Diablo. Mamy więc bohatera i tłum obcych (bohaterowi - gdyż ten również do rodzaju ludzkiego nie należy. Powiedziałbym, że już nieraz zabijałem jemu podobnych w innych grach, ale to już taka osobista refleksja) do eksterminacji - i zamiast na początku dać serię rodzajów broni i bossa pod koniec



JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

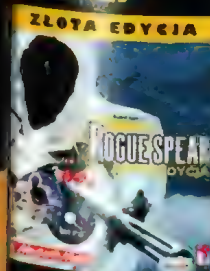
99
zł
przystępna cena

Tom Clancy's RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS

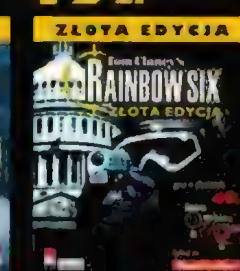
ŻOŁNIERZEM SIĘ ZOSTAJE, NIE RODZI...

Kup poprzednie
części serii

69,90 zł



49,90 zł



tylko w

Media Markt

W PUDEŁKU ZNAJDZIESZ 2 CD ORAZ CZAPKĘ BASEBALLOWĄ

współwydane przez:

Ubi Soft

opracowane przez:



sprzedawca wysyłkowy:



patronat:



każdej misji, panowie z JoWoD zdecydowali, że trochę graczom rozgrywkę utrudnią - dodając jakieś proste, diabolopodobne podmioty, które polegają głównie na wyróżnieniu wszystkiego, co się rusza, bądź przeniesieniu jednego przedmiotu w inne miejsce. Nie brzmi skomplikowanie? To dobrze - tak właśnie powinno być.

Podobieństwa Zaxa z Diablo kończą się jednak na wyżej wymienionych czynnikach i sposobie obrazowania - cała reszta jest już inna. Gra z Blizzarda prezentowała poważne podejście do fabuły - bohater miał na celu ochronę świata i pomśczenie najbliższych; walczył z samym Panem Podziemi - w tej grze nie było miejsca na ironię. Zax z kolei zabawną sieczką, w której fabułka jest miłym dodatkiem. Bohater cały czas powtarza, że znalazł się na planecie przez przypadek i jego powołaniem nie było ratowanie istnień - chciał jedynie uciec z dziury, na jaką przyszło mu trafić. Motyw "przypadkowego bohatera" niczym nowym nie jest, ale wciąż może spowodować uśmiech. Zax często rzuca w trakcie gry zabawnymi komentarzami, które może nie prezentują poziomu z Duke Nukemem, ale już dla Serious Sama byłoby w sam raz. Zax, w przeciwieństwie do bohatera Diablo, nie jest samotny w boju o przetrwanie. W każdej chwili może liczyć na wsparcie wspomnianego wyżej Zelona, która służy radą i nakierowuje Zaxa na właściwe ścieżki. W praniu wygląda to tak, że pokazuje niemal palcem, gdzie Zax ma pójść, co zabić, co wziąć etc. Nie musimy tłumaczyć, jak to wpływa na poziom trudności rozgrywki. Pamiętać należy jednak, że to nie o myślenie tu chodzi.

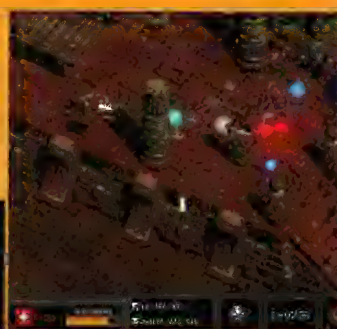
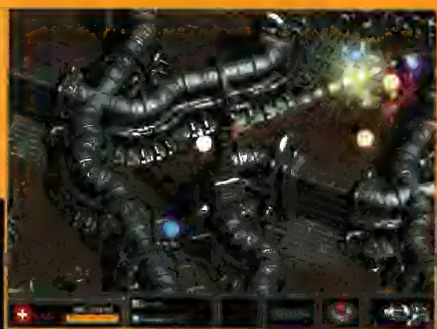
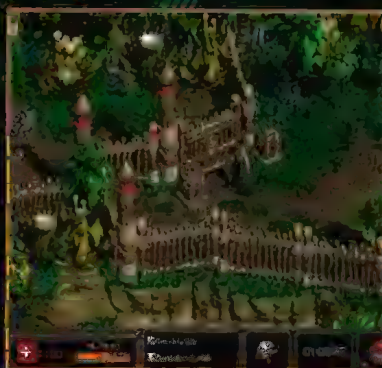
Jedną z większych wad wersji beta Zaxa było jej intro. Pod tym względem wszelkie porównania do cudownych filmów z Diablo2 (zastanawiające dla mnie jest to, dlaczego nie dostały nominacji do Oscara za krótkometrażowy film animowany) byłyby profanacją. W Z-TAH filmy ograniczają się do przesuwania się statecznych plansz (na których gdzieś tam tylko coś mruga) z dźwiękiem w tle.

Zax: The Alien Hunter (a przynajmniej jego beta - wszak tylko w nią grałem) oferuje raptem dwa tryby graficzne - 640 x 480 i 800 x 600. Z góry uprzedzam, że zupełnie nie warto uruchamiać wyższego trybu, a już szczególnie, gdy nie możecie się pochwalić procesorem taktowanym jakimś pół gigaherzem. Jednak to nie "zabkowanie" (zresztą niewielkie i nie przeszkadzało w grze) spowodowało, że grałem z mniejszą rozdzielczością - to po prostu nie jest strategia i lepiej jest, gdy widzi się dobrze bohatera, który zresztą w wersji beta nie był najlepiej animowany (wyglądał, jakby zrobiono go na sprite'ach, nie zaś w pełni trójwymiarowo wymodelowano). Nie ma się jednak co cześcić, gdyż graficznie Zax:

rodzaje są dwa: dżungla i jaskinie. Podczas pierwszej misji w ogóle nie mamy broni. Zax dowiaduje się od lubej, że odkryta na planecie bardzo pożyteczne minerały - ore i kryształy. Są one niezwykle ważne, ponieważ bez nich nie da się naprawić statku, ale - zanim się tego dokona - nie można również wykonać żadnej broni. A skoro o tym mowa: jej rodzajów będzie kilkanaście, jednak żadnej nie znajdziecie leżącej na ziemi jak w jakimś FPS - tu trzeba będzie sobie ją zrobić samemu. Każda broń, jak i osłona czy apteczka kosztują. Walutą są minerały - niestety w wersji beta natknąłem się na poważny błąd (jestem niemal pewien, że zostanie zlikwidowany w pełnej wersji) - zamiast oszczędzać minerały na broń, kupiłem apteczkę, po czym nie mogłem kontynuować gry, gdyż posiadanie nowej broni było warunkiem rozpoczęcia kolejnej misji. Możliwe jednak, że na planszy było na tyle minerałów, że można było te brakujące znaleźć, ale mnie się to nie udało.

Ciekawie rozwiązano w Zaxie kwestię sterowania postacią. Muszę przyznać, że pomimo początkowych problemów wynikających z przyzwyczajenia co Diablo dochodzę do wniosku, że jest to bardzo dobrze przemyślany element gry. Postać kierujemy używając kursorów, nie ma natomiast żadnego wykorzystywania przedmiotów (Zax do nich podchodzi i... już). Z kolei strzelamy, używając celownika, którym poruszamy za pomocą myszki. Na początku jest to trochę niewygodnie, ale po jakimś czasie okazuje się o wiele skuteczniejsze niż w Diablo (w którym to myszką robiliśmy praktycznie wszystko). W grze istnieje też sporo skrótów klawiaturowych - klasyczne: typu inwentarza, mapy, celów misji, i powtórzeń wszystkich usłyszanych kwestii mówionych w grze - gdyby gracz zapomniał, co powinien zrobić.

Nie jest to czas na ocenę gry, ale zaanonsowanie jej - szczerze mówiąc, wciąż muszę sobie to przypominać, bo jak na betę gra była już bardzo rozwinięta. Kilka kosmetycznych poprawek i pewnie wyjdzie na rynek. Nie widzę innej możliwości, ponieważ wiele do poprawienia nie pozostało. (Jedynie, czego bym sobie życzył, to całkowita zmiana filmów - i najlepiej dodanie ich w większej liczbie.) Bardzo dobrze świadczy to o producencie - widziałem już wiele pełnych wersji, które



The Alien Hunter prezentuje się bardzo dobrze - jest kolorowy, a żadne piksele w oczy nie kłują. Można by się jedynie doczepić do całkowicie nieruchomego otoczenia - te śliczne palemki ani się ruszą, zniszczyć ich też nie sposób. Proponuję również zwrócić uwagę na wygląd rdzennych mieszkańców planety, na której wyadował Zax - minie oni do złudzenia przypominają... Jar Jar Binksa z pierwszego epizodu "Gwiezdnych Wojen". Sam nie wiem, czy to brak inwencji, czy celowe nawiązanie, bowiem w obu przypadkach poczytuję to jako minus - myślę, że podobnie jak większość fanów "Star Wars".

Gry podzielona na 25 misji, z których większość odbywa się na różnych terenach - choć głównie

miały dużo więcej "bugów". Pokuszę się zatem o pewne podsumowanie. Zax: TAH na pewno nie okaże się wielkim hitem. Do osiągnięcia takiego tytułu brak mu pewnego zadeklarowania - nie jest ani zręcznościówką, ani niczym ambitnym. Przypomina nieco - złożonością zagadek i klimatem - Star Wars: Phantom Menace (grę naturalnie - która notabene, wg mnie, prezentowała o wiele wyższy poziom niż film, na którego pomysły była osadzona - co wielką szklką niestety nie było), brak mu jednak tych dwóch magicznych wyrazów w nazwie. Niech mnie jednak nikt nie zniechęca - produkcja z JoWoD nie jest pod żadnym względem zła, wręcz przeciwnie! To kawał solidnej roboty, na który wario czekać - choćby po to, żeby odprężyć się po długiej pracy w jakimś arkuszu kalkulacyjnym. Choć, naturalnie, przypominam, że miałem do czynienia tylko z wersją zaawansowanej bety, a od brzegu pucharu do ust długa droga.

Zax: The Alien Hunter
Producent: JoWoD

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA



EMPIRE EARTH

EPICKA OPOWIEŚĆ O PODBOJU ŚWIATA
OBEJMUJĄCA 500 000 LAT LUDZKIEJ CYWILIZACJI

PRISTINE AGE 4000 BC 3000 BC 2000 BC 1000 BC 0 AD 1000 AD 1500 AD 1800 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2200 AD 2300 AD 2400 AD 2500 AD 2600 AD 2700 AD 2800 AD 2900 AD 3000 AD 3100 AD 3200 AD 3300 AD 3400 AD 3500 AD 3600 AD 3700 AD 3800 AD 3900 AD 4000 AD 4100 AD 4200 AD 4300 AD 4400 AD 4500 AD 4600 AD 4700 AD 4800 AD 4900 AD 5000 AD 5100 AD 5200 AD 5300 AD 5400 AD 5500 AD 5600 AD 5700 AD 5800 AD 5900 AD 6000 AD 6100 AD 6200 AD 6300 AD 6400 AD 6500 AD 6600 AD 6700 AD 6800 AD 6900 AD 7000 AD 7100 AD 7200 AD 7300 AD 7400 AD 7500 AD 7600 AD 7700 AD 7800 AD 7900 AD 8000 AD 8100 AD 8200 AD 8300 AD 8400 AD 8500 AD 8600 AD 8700 AD 8800 AD 8900 AD 9000 AD 9100 AD 9200 AD 9300 AD 9400 AD 9500 AD 9600 AD 9700 AD 9800 AD 9900 AD 10000 AD



"EPOPEJA" TO ZBYT SKROMNE SŁOWO...

EMPIRE EARTH TO HISTORYCZNA GRA STRATEGICZNA W ŚRODOWISKU 3D. DZIĘKI NIEJ BĘDZIESZ MOĞE STWORZYĆ, ROZWIJAĆ I PROWADZIĆ SWĄ CYWILIZACJĘ PRZEZ 500 000 LAT MEANDRÓW HISTORII RODZAJU LUDZKIEGO. WYBIERZ DOWOLNY MOMENT W CZASIE, OD CHWILI ODKRYCIA OGNI, AŻ PO LASEROWE BITWY PRZYSZŁOŚCI I POWIEDZ SWĄ CYWILIZACJĘ DO OSTATECZNEGO ZWYCIĘSTWA. NIECH ZIEMIA STANIE SIĘ TWOIM IMPERIUM.

współwydane przez: **SIERRA**
opracowane przez: **STAINLESS STEEL STUDIOS**
strona rekomendowana: **GRY OnLine**
sprzedaż wysyłkowa: **MIG**
patronat: **INTERIA.PL**
c 2001 Sierra On-line Inc. All rights reserved

Monopoly Tycoon

Matt Riks

Szczerze mówiąc, do komputerowych wersji planszówek mam stosunek ambiwalentny. Z jednej strony, fajnie, że nie trzeba rzucać kostką, przesuwając pionków i zerkać do regulaminu gry, by rozstrzygnąć sporne kwestie. Z drugiej strony - toż to właśnie urok planszówek! Szczególnie zaś takich jak Monopoly, gdzie szybki refleks gracza "o, stoisz na mojej ulicy, płać!", stanowi o jej uroku...

Stąd do MT podszedłem z lekką obawą. Wszelako okazało się, że twórcy potraktowali pracę w sposób odpowiedzialny. Tzn. nie ograniczyli się do prostego przeniesienia planszy z podłogi czy stołu na ekran monitora. Nie - oni wzięli planszowe Monopoly jako punkt wyjścia do gry, która jest raczej wariacją na motywach Monopoly niż jej klonem. I to udaną wariacją.

Przed wszystkim trudno nazwać MT planszówką - tu nie ma planszy, a jest miasto - tętniące życiem w nieustającym 24-godzinny cykl, i to w grafice 3D. W pierwszej chwili miałem nawet wrażenie, że to raczej odmiana SimCity niż gry planszowej. Wprawdzie pokolorowane kwartały i dzielnice (tzn. ich obrysy) z nazwami ulic na tych obrysach nieco psują to wrażenie - ale, u licha, kto powiedział, że w tej grze chodzi o realizm!

A o co chodzi? Ano o to, o co w normalnym życiu - o zarabianie kasy. A ściślej - o kupowanie gruntów, budowanie na nich rozmaitych struktur i czerpanie z tego zysku. To oczywiście w dużym uproszczeniu, bo na pierw należy wykupić teren od miasta (chyba że wolisz płacić mu czynsz). Jest to o tyle korzystne, że będąc właścicielem gruntu możemy pobierać kasę od konkurencji za sam fakt, że ktoś postawił stopę na naszej Świętej Ziemi. (A to jest dobry dowód tezy, że "grunt to forsa" - faktycznie, jak masz grunt, to forsa zaczyna spływać.) Przy czym należy liczyć się z tym, że konkurencja nie pozwoli nam tak po prostu kupować kolejnych części terenów. Czasem dochodzi do naprawdę zażartych licytacji o jeden kawałek obszaru miasta. No ale to na pewno znacie z wersji planszowej. Mając już odpowiednią wielkość terenu (kwartał ulic), budujemy infrastrukturę: sklepy, hotele, restauracje. W podobny sposób w Monopoly Tycoon można wykupywać pola specjalne - tzn. stacje kolejowe, elektrownie, gazociągi, sieci telefonów. Te inwestycje przynoszą zysk w zależności od liczby mieszkańców i budynków w mieście.

Naturalnie wszystko w celu drenażu pieniędzy z kieszeni klientów, zrujnowania konkurencji i podniesienia wartości własnego terenu. Nie brakuje też sytuacji losowych symbolizowanych przez specjalne karty.

Zapomniałem dodać coś o ważnej sprawie - w grze nie ma tur. Tu wszystko dzieje się tak jak w życiu - w czasie rzeczywistym. Tylko od nas zależy, co w danej chwili robimy, choć, naturalnie, sugeruję pilną obserwację działań konkurencji, gdyż nie funkcjonujemy w próżni! Dość często analiza działań naszych przeciwników pozwala zrobić naprawdę dobry interes - mamy wówczas tę przewagę, że myślimy - komputerowi gracze nie za bardzo, zatem możemy - o ile ruszymy głową - zrobić naprawdę niezłe "przekrety". Nie sugeruję tu, że komputerowi biznesmeni są głupi. Po prostu są... prostolinijni. Można ich podpuszczać... powiem tyle tylko.

Resztę zostawiam waszej domyślności.

Swoją drogą, nie dziwię się, gdy grając solo, na początku będziemy faktycznie grali... SOLO. Tzn. nie będzie, oprócz nas, żadnego oponenta, ale bez paniki. Gramy w rodzaj kampanii, w której pierwsze misje są rodzajem tutoriala uczącego nas obsługi gry. Gwarantuję, że w podanej trzeciej misji przeciwnicy pojawiają się na pewno; a mamy ich do przejścia coś koło 20. Choć naturalnie nie ma to jak multiplayer. No ale to chyba oczywiste.

Ponieważ prowadzenie działalności w czasie rzeczywistym wymaga sporej koncentracji, a gra jest jednak dość złożona (bo i konkurencję trzeba obserwować i dbać o własne interesy itd.), autorzy zadbał o ułatwienie nam życia. W MT wbudowano opcję badania opinii publicznej, dzięki czemu na bieżąco dowiadujemy się od mieszkańców Monopoly - co im najbardziej doszczętnia potrzeba. Nie brak też



masz wykresów, zestawień statystycznych itd., które w czytelny sposób pokazują naszą aktualną sytuację.

Natomiast zdziwił mnie z lekka brak banku - tzn. możliwości brania pożyczek pod zastaw hipoteczny.

Czyli po ludzku: dostawało się kredyt, a jako zabezpieczenie oddawaliśmy budynki czy teren. Dziwne, bo opcja jest przydatna i w realnym życiu nader popularna tudzież dostępna w planszowej wersji MT...

No nic, w końcu jest to wersja beta (i to, że się tak wyraża, "bezinstrukcyjna"), więc może nie potrafiłem się doń po prostu dokopać? Zobaczymy...

Oprawa wizualna może nie zachwyca, ale i nie jest powodem do narzekania. Nic nadzwyczajnego - troszkę, jak dla mnie, za sterylna, a e swój urok ma. Gdybym miał ocenić, 6, może +6. Dużo więcej należy się oprawie muzycznej (jazzowe klimaty pięknie nam z grą konweniują). Warto też dodać, że w miarę upływu lat miasto ewoluuje. Zaczynamy około roku 1930, by potem widzieć, jak budynki rosną w górę, samochody są nowocześniejsze, a kobiety noszą coraz mniej ubrań na sobie. Mała rzecz, a cieszy. Na niezbyt szybkim sprzęcie (C-386, 256 MB + TNT 2) gra nie robiła żadnych specjalnych problemów.

Konkretną datę wydania MT nie znam. Ale z tego, co wiem, zobaczymy ją lada dzień. Wydaje mi się, że będzie to niezły prezent dla fanów nieskomplikowanych, ale wciągających gier ekonomiczno-handlowych.



JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

Zbudowanie Twierdzy to nie wszystko...
Musisz ją jeszcze obronić!

Polska wersja gry Firefly Studios

WIERDZA

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

Rozegraj kampanię składającą się z 21 misji, w pełni wykorzystaj możliwości scenariusza: budując zamki, oblegając twierdze przeciwników.

Broń swego zamku, wykorzystując średniowieczny arsenał: fosy, podkopy, wrzący olej, wilcze doły, katapulty, mosty zwodzone, płonące strzały, wieże, baszty, blanki i wiele więcej!

Zbuduj najpotężniejszą twierdzę, używając szczegółowego interfejsu konstruktora. Masz dość przejmowania się najeźdźcami? Zagraj w trybie swobodnej rozbudowy, gdzie do woli możesz rozbudowywać i upiększać swój zamek.

Masz ochotę na szybką walkę? Atakuj lub broń jednego z gotowych zamków historycznych.

Oblegaj zamek twojego sąsiada w trybie gry wieloosobowej w sieci lokalnej lub przez Internet.

Wykorzystaj w pełni zintegrowany edytor scenariuszy, aby stworzyć nowe misje.

Wybierz swoją wersję gry:

z 2 bonusowymi
pełnymi
wersjami gier
za

99

przeznaczona cena

lub

wersję DELUXE,
w której dodatkowo
znajdziesz
średniowieczny
kubek
za

129

przeznaczona cena



współwydane przez:



opracowane przez:



Stronghold and the Stronghold logo are trademarks of Firefly Studios. The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

sprzedaż
wysokowa:



patronat:



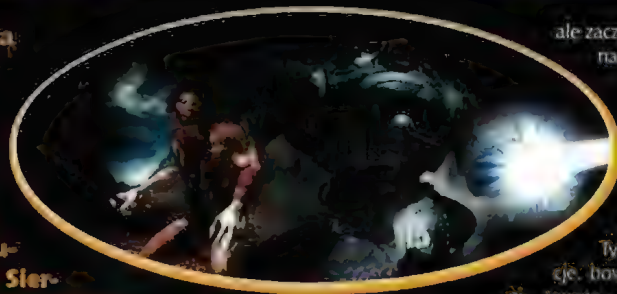
Monopoly Tycoon
Producent: Hasbro

CD-ACTION grudzień 2001

Empire Earth

■ ELD "RavenClaw"

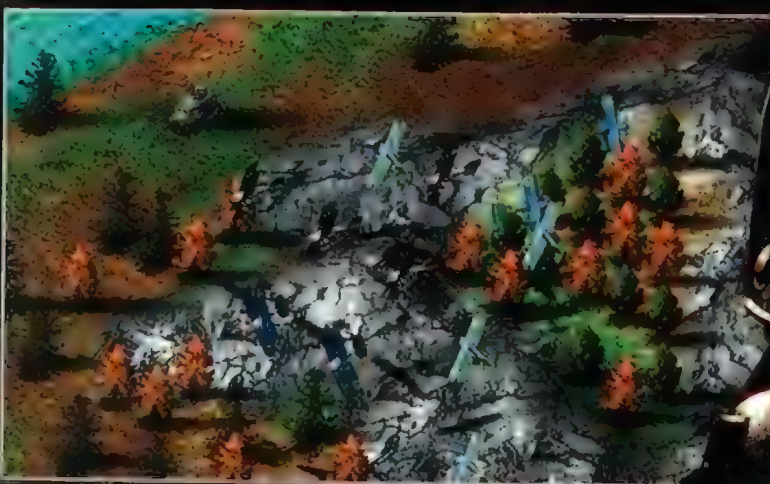
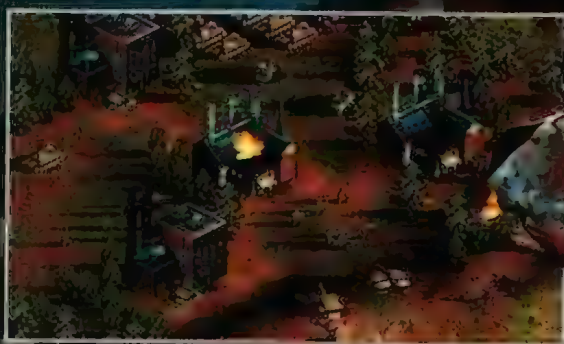
W zasadzie nazwa Sierra mówi sama za siebie. Przez lata firmę doskonale znało grono wielbicieli strategii i dopiero w ostatnim czasie jej blask przyćmił Microsoft. Stało się tak za sprawą serii Close Combat oraz przede wszystkim Age Of Empires. Widać jednak, że wyniki ze sprzedaży tego drugiego tytułu podziały na wyobraźnię władarzy Sierry, bowiem z wielkim zapędem przystąpili do tworzenia Empire Earth.



Co ma wspólnego najnowsze dziecko Sierry z Age Of Empires? Pierwszym wspólnym elementem jest pan o imieniu Rick Goodman. Swego czasu był on współtwórcą i głównym programistą Ensemble Studio, które odpowiada za... no jasne: Age Of Empires! Wkrótce po premierze opuścił stajnię Ensemble i założył własne studio - Stainless Steel. Jego pierwszym dzieckiem, które wydano pod skrzydłami Stainless Steel, jest właśnie Empire Earth - gra, w której postanowił połączyć wszystkie najlepsze elementy Age Of Empires, Civilization i Seven Kingdoms. Co z tego wynika?

Przede wszystkim pragnę wyjaśnić, że wersja, w jaką dane mi było grać przez kilka dni, zawierała jedynie tryb multiplayer, zatem nie miałem szans na ocenę pełnego obrazu Empire Earth. Mogę jedynie powiedzieć, że w trybie pojedynczym autorzy obiecają zamieścić trzy kampanie oraz ponad trzydzieści pojedynczych scenariuszy - ponoc (jeśli to możliwe) będą one bazowały na wydarzeniach historycznych. Ciekawe: "jeśli to możliwe"? O tym w swoim czasie, czyli już za chwilę.

Mimo że nie mogłem w pełni poznać Empire Earth, moje wrażenia są i tak jak najbardziej pozytywne -



GATUNEK: 15

ale zacząć może od początku. Na pewno wrażenie na fanach erteosów zrobi fabuła Empire Earth. Przyznam się, że sam lubię strategię czasu rzeczywistego osadzone w przeszłości, natomiast zupełnie do mnie nie trafiają erteosy, w których kolonizujemy nowe planety, wyrzynamy ufokaw etc., i pewnie jakiś odsetek graczy również klasyfikuje gry według podobnych kryteriów. Tymczasem Empire Earth godzi obie tendencje, bowiem akcja gry rozgrywa się na przestrzeni... uwagi - trzymajcie się mocno - 500 000 lat!!

Od odległej prehistorii aż po XXII wiek - w sumie czternastym - różnych epok. Z tego też powodu możemy się wcielić chociażby w Anglików, Francuzów, Niemców albo stworzyć własną cywilizację z unikalnymi oddziałami czy zdolnościami. Jedno-



Czy masz ochotę na SEX ?!

PRZYGODY RYŚKA WYSPA MIŁOŚCI

Cena
29⁹⁰
zł

GWARANTOWANA SATYSFACJA
GWARANTOWANA

panie i panowie - oto Rysiek, czyli facet z prawdziwymi jajami! Larry Laffer niech się przy nim schowa... we własnym rozporoku :)



PRZYGODY RYŚKA: WYSPA MIŁOŚCI to gra przygodowa, w której wcielasz się w postać Ryśka Bogackiego. Kiedy Twój helikopter rozbija się na plaży Wyspy Miłości, okazuje się, że nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, bo żeby ją opuścić, musisz tylko zaliczyć... siedem najseksowniejszych łasek na wyspie! Jak się jednak wkrótce okaże, będziesz musiał przy tym ruszyć... hmmm... także głową.

Uwaga, grając należy zachować szczególną ostrożność ze względu na naturalistyczne renderowane „momenty” i elektryzujący polski dubbing z udziałem prawdziwych „Profesjonalistek”!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

18

GRA PRZEZNACZONA
DLA STARSZYCH GRACZY

Wylączna dystrybucja w Polsce
LEMON
INTERACTIVE
www.lemon-interactive.pl

stek. Razem do dyspozycji jest dwadzieścia jeden cywilizacji, co - jak sami musicie przyznać - jest liczbą wręcz miazdzącą. Ile jest jednostek bojowych, naprawdę nie jestem w stanie powiedzieć z racji tego, że za krótko grałem, by poznać wszystkie cywilizacje - ale na pewno kilkadziesiąt, gdyż samolotów jest około trzydziści, a w tym Spitfire, F-15, B-2 czy Sopwith Camel.

Podobnie ma się sprawa z jednostkami pływającymi, których jest jeszcze więcej, bowiem około czterdziestu - począwszy od starożytnych galii poprzez U-Boaty, a skończywszy na supernowoczesnych lotniskowcach. Wyobraźcie sobie zatem, jak wiele musi tu występować jednostek lądowych!

Dobrze, ale ja tu rzucam suchymi faktami, a do tej pory nie jeszcze nie napisałem o tym, jak wygląda rozgrywka w Empire Earth. Skłamałbym, mówiąc, iż nie kojarzy mi się do złudzenia z Age Of Empires, a zwłaszcza z drugą odsłoną kultowej gry Microsoftu. Już sam tryb multiplayerowy, w który dane mi było zagrać, przypomni-



Minusem co do grafiki (i to sporym) jest natomiast niemożność obracania kamery pod dowolnym kątem, a sama opcja zbliżania terenu to chyba za mało jak na grę, która pretenduje do tytułu najlepszego erteasa wszech czasów. Gra lepiej się prezentuje pod względem efektów specjalnych - jest zatem cykl dnia i nocy, deszcz, śnieg, wiatr poruszający drzewa i oczywiście ładnie wyglądają dymy czy wybuchy pocisków. Nieżle na tle całości wypadła też muzyka i "obiektywnie" muszę przyznać, że zapada w pamięć - słucha się jej dobrze.



na ten z AoE. Walka w trybie death-match pozwala na zmaganie się z przeciwnikami sterowanymi przez komputer lub inną osobę, oczywiście na dowolnie skonfigurowanych mapach. Zasady są podobne, czyli do zwycięstwa prowadzi kilka czasami zupełnie odmiennych dróg. Można kogoś całkowicie "wyrezać" lub równie dobrze wygrać przez rozwój technologiczny, czyli budowę miasta. Nie odczuwacie de ja vu? A to dopiero początek, bo czy obecność jednostek specjalnych, to jest bohaterów, nie nawiązuje do Age Of Empires 2? Tyle że tym razem tych jest dużo więcej, a są wśród nich m.in. Juliusz Cezar, Królowa Elżbieta, Hannibal, Aleksander Wielki, Napoleon, Rommel czy Churchill. Każda postać daje twojej armii inne bonusy, np. Churchill przyspiesza produkcję jednostek, a Napoleon sprawia, że wojska szybciej się przemieszczają.

Empire Earth ma, przynajmniej z początku, standardowy zestaw surowców: czyli kamienie, złoto, drewno i żywność. Później, w następnych epokach, pojawia się jeszcze jeden - o nazwie petroleum, czyli po prostu ropa naftowa. Tę wydobywamy, by mieć paliwo potrzebne mechanicznym jednostkom, co w sumie jest dość logiczne - che, che, che. Skoro już mowa o budowaniu, to w przypadku tej gry jest jakby dużo większe pole do popisu - więcej budowli, lepiej rozwinięte drzewo technologiczne...

Empire Earth
Producent: Sierra

By wam to lepiej uzmysłowić, oprę się na cyfrach. W Age Of Empires do wynalezienia było 75 technologii, w Empire Earth jest ich dokładnie dwa razy tyle: 150! To robi wrażenie.

Ciekawostką militarną jest z kolei to, że na naszego przeciwnika możemy zyskać różnego rodzaju plagi w postaci huraganów, trzęsień ziemi czy zarazy. Pomysł to nienowoty, bo znany choćby z Popolousa, ale tego akurat w Age Of Empires nie było. :)

Ludzie ze Steel Studios nie ulegli aktualnie panującym "tryndom" i nie zdecydowali się na engine 3D. Widok mapy bardziej przypomina ten znany choćby z Total Annihilation lub Railroad Tycoon II, czyli pseudo 3D, a całość wygląda bardzo dobrze, aczkolwiek nie wątpię, że w wersji finalnej będzie jeszcze lepiej. Mam bowiem wrażenie, że postacie mogłyby być lepiej dopracowane - bardziej szczegółowe i przede wszystkim naturalnie się poruszające. Jak dla mnie to jednostki wyglądają tak jakoś... infantylnie. Może są zbyt kolorowe? Tak czy inaczej, przypominają plastikowe zabawki. Z kolei plansze zarówno rozmiarem, jak i starannością wykonania powalają z nóg. Dość powiedzieć, że w jednej chwili na mapie może przebywać do ośmiuset jednostek, czyli np. jeśli w trybie dla wielu graczy grają cztery osoby to jeden gracz może dysponować dwustoma jednostkami.

ETHERLORDS

Cena
99⁹⁰
zł

Eter... Niewidzialny, potężny, wszechobecny... Eter, surowa esencja magii - czerp z niego swą moc i zostań Władcą Eteru!



Władcy Eteru:

Synthets (Eter Czarny) - istoty będące na pół maszynami
Chaots (Eter Czerwony) - rasa najbardziej agresywna

Kinets (Eter Niebieski) - rasa ceniąca wiedzę i umysł
Vitals (Eter Zielony) - rasa korzystająca z sił przyrody

ETHERLORDS to turowa strategia 3D, łącząca w sobie cechy taktycznych gier RPG w stylu serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC i emocjonujących pojedynków z gier karcianych, w rodzaju MAGIC: THE GATHERING. To gra zrealizowana w doskonałej trójwymiarowej grafice, zaskakująca niesamowitymi efektami czarów i umożliwiająca rywalizację wieloosobową.

W magicznym świecie fantasy cztery potężne rasy

walczą między sobą o dominację. Rozgrywka toczy się na trójwymiarowej mapie, na której przemieszczasz swoich bohaterów, zajmujesz cele strategiczne, pozyskujesz surowce, prowadzisz dyplomację i handel. Jak w RPG, możesz rozwijać umiejętności Twoich bohaterów. Walka odbywa się w trybie taktycznym, w którym bohaterowie rzucają czary i przywołują wspierające ich magiczne stwory, na zasadzie pojedynków z karcianek.



SPRZEDAŻ WYSŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Wyłączna dystrybucja w Polsce:
LEMON
INTERACTIVE
www.lemmon-interactive.pl

Szukaj w sklepach na terenie całego kraju.

► Serious Sam PL (polonizacja)

Gatunek: FPS **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, CD 4x, akcelerator **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2

►...I: bardzo ładnie



837

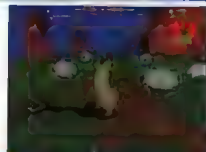
Uwagi:

Smuggler: Daczego Sam ma taką dziwną dykcję?
Ugly Joe: Bo się Najad! Klusek (pisownia kompatybilna na z tą z instrukcją)
J.J.L.T.: Mi to krzmiło jak lista z Tormenta, Może miała dość RPG i uciekła do FPS?
StrangeOne: Jeśli chcecie w pełni docenić humor, to tylko w wersji angielskiej!
Czarny Iwan: Polska wersja dla pięć z tych które w słomce wymawia Sam?
Gemini: I w dodatku zabrakło na lepszego "Aaaaaaaa" aaaa yourse f.
Eld: Co ty k*** wiesz o Samie?
Jedi: Wszystko! On nosi różową bieliznę. Tak samo jak Imperator Palpatine!

► Sheep, Dog & Wolf

Gatunek: logiczna + akcja **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PIII 400 MHz, 64 MB RAM, akcelerator **Graliśmy na:** C933, 256 MB RAM, GeForce 2

►...I: prawie jak Struś Pęziwiatr (beep, beep!)



Uwagi:

Mac Abra: he, he, he. Gra z jajem. Można się pośmiać i spocząć z wysiłku umysłowego.
Ugly Joe: Lubisz kreskówki Braci Warner? Zagraj. Satisfakcja gwarantowana
Gemini: My name's W.I.I.E. Coyote Supergenius...
Allor: Dobra, dobra bardzo dobra!
P. Krootki: Nosił wilk razy kilka... I w końcu przeszedł level.
Czarny Iwan: W tej grze nie ma nic o kolach. Ja protestuję
Eld: Naprawdę do rzecznika praw obywatelskich, tylko dojdzie do skargi z złośliwych, życiowych przodków
Jedi: A gdzieś tam, idole Duffy? No, gdzie! Gdzieś tam kaczka szuja!

► Skateboard Park Tycoon

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 5 **Wymagania minimalne:** Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM **Graliśmy na:** Duron 600, 256 MB RAM, GeForce 256

►...I: wiecie co - w 800 x 600 m ejsam mocno żebro wali



Uwagi:

Mac Abra: Nie przekonano mnie. Nie wiem czemu - ale mnie znudzła.
StrangeOne: Może dlatego, że jedyne, co może do niej przyciągnąć, to ten skatepark w nazwie... Reszta bardzo przeciętna
Czarny Iwan: Uważam, że tyzworolk są popularniejsze. W tej grze ich brakuje
Eld: A ja uważam, że pika nozna jest popularniejsza, a Litaj, takto brakuje. Ale I pa.
Jedi: A ja uważam, że uważam, że najlepsza jest kaczka

► Squad Battles: Vietnam

Gatunek: strategia **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM **Graliśmy na:** C400, 128 MB RAM

►...I: nie wolno jej niż Amerykanie zmiatał w 1973 z Gajgo



Uwagi:

Mac Abra: Niezbyt efektowne w zbudnie, ale całkiem przyjemne w ośmiskim kontakcie, No, Vietnam...
Allor: Niezbyt efektowna gra, ale to niezbyt dobre określenie - ona jest dobra!
P. Krootki: A wolałbyś ogadzać Vietnam w lepszej, fotorealistycznej grafice, sędząc tam w '69?
Czarny Iwan: A Korea to co przyszedł?
Eld: Ty znówu zaczynasz z Koreą? Chyba wystarczy, że nosisz trampki, made in Korea
Jedi: Impenetracyjne świnie i lyle. I do tego komuchy i FILATELISCI.

► Sting PL (polonizacja)

Gatunek: gangstersko-logiczna **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P2-300, 64 MB, akcelerator 16 MB **Graliśmy na:** P2 500, 256 MB RAM, GeForce 1

►...I: smoothly



Uwagi:

Mac Abra: Ani się czego czeplić, ani czego specjalnie poczuć. Dobra profes, ona na robotę, choć brakuje mi w tym "skry Bożej"
Gemini: Nie, nie, nie! Spolszczenie jest b. dobre - tyle że do spolszczenia niewiele było...
Allor: Ale dzięki temu przynajmniej nie kopie i mają się więcej wolnego czasu!
P. Krootki: Ja tam go wolę słuchać, niż ogadzać
Eld: To tak jak ja. Aczkolwiek zależy na co się patrzy, a czasem można obie czynności połączyć, czyli pisać na pięknej kobiecie, która śpiewa - che, che.
Jedi: Woocommerce! Woocommerce! Woocommerce! (K... patrzeć! Zwierzęta.)

► Sub Command

Gatunek: symulator okrętu podwodnego **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** Windows ME, 2000 98, 95, Pentium 233 MHz, 64 MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 8.0, polecany mikrofon **Graliśmy na:** PII 450 MHz, 256 MB RAM, TNT2 32 MB

►...I: chudziło całkiem OK!



Uwagi:

Smuggler: BUI, bui, bui. Splywam, to też nie jest gra dla mnie
McDrive: Wierzę, że bardzo dobra, a nie tylko dla maniaków - bardzo dobrych maniaków!
Gemini: (Czy są jakieś impera na nie łodzie podwodne w "Star Wars"?)
Eld: Ja sam czekam na SILENT HUNTER 2!!!
Jedi: Ja sam czekam na drugie śniadanie

► Throne of Darkness

Gatunek: Hack'n'slash **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 266 MHz, 32 MB RAM, Windows 95/98/ME/NT 4.0/2000, DirectX **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM

►...I: niezłym samurajską katana!



Uwagi:

Mac Abra: Diable w Japonii, w siedmiu osobach
Matt Riks: Hack'n'slash w orientalnych sosach słodkokwistym. Smakuj!
Allor: Od Diablo przyjemniejsze, choć bezproblemowe, jeszcze orientem pachnie - cudo
P. Krootki: A tam nie ma ucieleśnienia wszechwładnych... Smakuj tak samo w obie strony.
Eld: Fajny tytuł! całkiem klimatyczny, ale skośne oczy to nie moje kłamaczki...
Jedi: Ar'gato Diable-sari Katana bez leba karmikaze seppuku, sayonara

► Trade Empires

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM **Graliśmy na:** Duron 600, 256 MB RAM

►...I: szczytybki!



Uwagi:

Mac Abra: Ma swój styl. Jeśli lubisz godzinami siedzieć przy grach ekonomicznych
McDrive: Jeśli nie lubisz, to... no... nie lubisz
Eld: Łatwo przy tym zasnąć, choć pewnie co niektórym się spodoba
J.J.L.T.: Eld... niektórzy powiedzą, o samo i o teneożerach pikarskich...
Jedi: To co z tym drugim śniadaniem?

► Wiggles

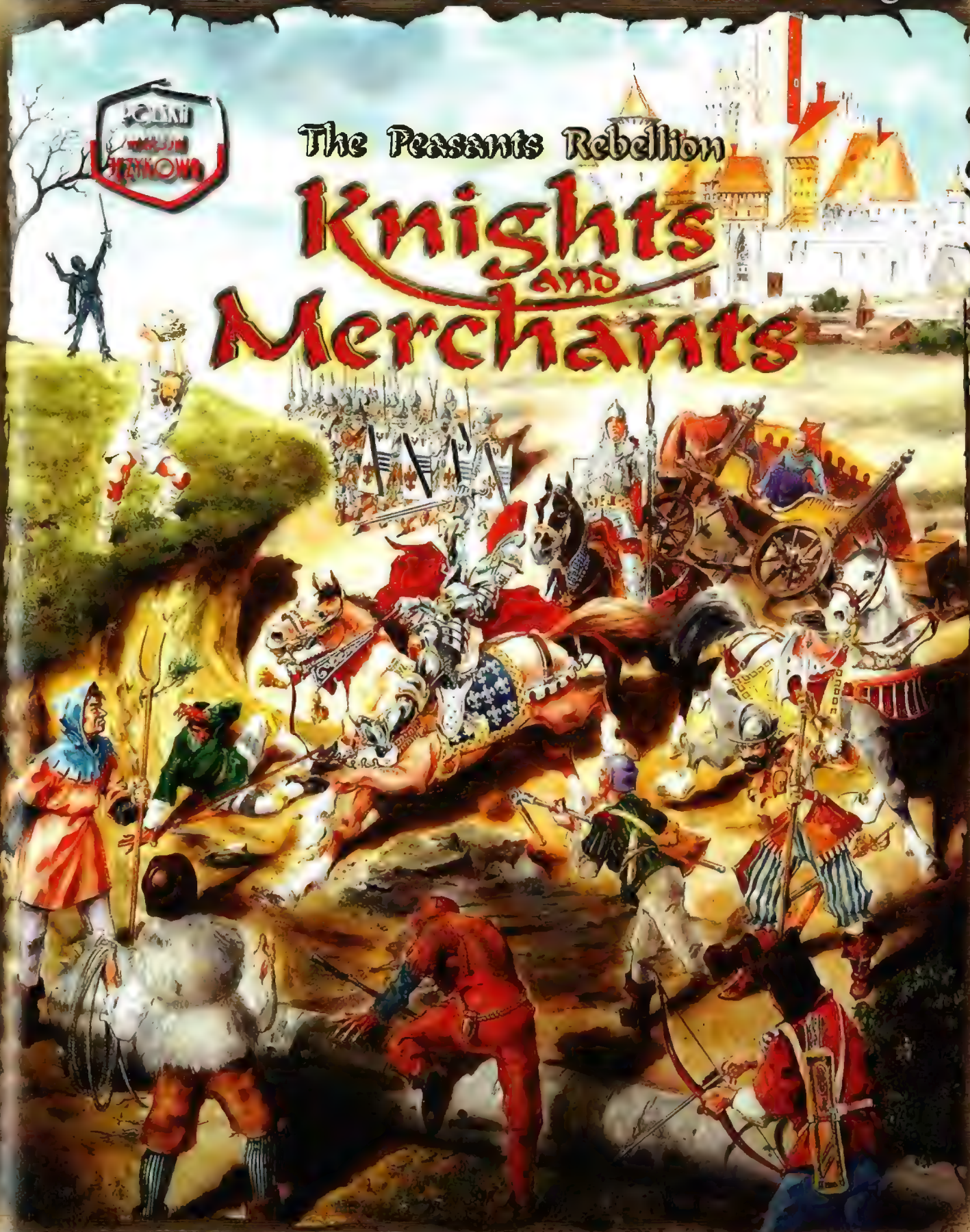
Gatunek: symulator RTS **Ocena:** 8+ **Wymagania minimalne:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX akcelerator **Graliśmy na:** D600, 256 MB RAM, GeForce 256

►...I: zac pelno czasem :(



Uwagi:

Mac Abra: Smurfy + Settlers + Creatures + 3D = Wiggles
Smuggler: Zapomniałeś dopisać: + specyficzny humor + specyficzna grafika
Ugly Joe: Na moim komputerze coś naczyło...
Allor: Coś w ogóle naczyło - cóż, znówu przyjdzie sprzątać na lepszy wymień...
Eld: Jeszcze obecnego nie spać lepiej wlepić lepiej nie krzacz
Gemini: Ponoć pogromca Settlersów... hm, jak dla mnie to zupełnie dwie różne gry
J.J.L.T.: Zgadza się z przedmową i czekam na wersję po skargi oraz na Athlona pod ochroną
Jedi: A jak dla mnie to nie dla mnie



Nowa kampania i 14 nowych misji + 7 nowych rodzajów jednostek militarnych + 3 nowe budynki + funkcja przyspieszenia tempa gry tryb skirmish + opcja rozgrywki wieloosobowej przez Internet

59 zł

ZUXKEZ
ENTERTAINMENT AG

JOYMANIA
ENTERTAINMENT

TopWare
INTERACTIVE

Istnieje w przyrodzie zjawisko, w wyniku którego przedstawiciele jednego, zupełnie nieszkodliwego gatunku "przebijają się" tak, aby upodobnić się do przedstawicieli innego gatunku, z którym lepiej nie zadzierać. To się nazywa "mimikra". Jest taki gatunek much żywiących się nektarem, który tylną część odwłoku ma ubarwioną zupełnie jak osy: w czarno-żółte paski. Cel tego jest dość oczywisty - gdy taka mucha zanurzy "ep" w kwiatnym kielichu, jest bezbronna i wrogowie, których w świecie owadów nie brakuje, mogą jej wyciąć od tyłu kilka nieprzyjemnych numerów - takich, jakich nigdy by się nie ośmielili zrobić groźnej osie. Sprytna mucha nie musi całej "robić się na osę", bo kiedy skończy konsumpcję i frunie w powietrze, wrogowie mogą jej nagwizdać w c-dur; niewielu bowiem skrzydlatych łowców sprostą jej w locie. Podobne zjawisko obserwujemy niekiedy w świecie gier komputerowych.

GATUNEK: HACK'N'SLASH

THRONE OF DARKNESS 魔

■ Shadow Knight, formerly Anakha

Klasycznym tego przykładem jest osadzona w realiach japońskich gra Throne of Darkness, którą niedawno wypuściła firma Sierra. Udując RPG gra jest, powiedziałbym, znakomita dla tych, którzy lubią zabawę typu "Hack & Slash" (rąb i siecz). Przy tej okazji godzi się zauważyć, że firma Sierra, która zaczynała jako producent znakomitych przygodówek, próbuje teraz sił również w innych gatunkach - i trzeba rzec, że wyniki tych wysiłków są... dyskusyjne. Ale wróćmy do naszej gry.

Aby zorientować nieco graczy w jej tle "historycznym" (czudysłówom użyłem, bo - w rzeczy samej - opowieść ma się do historii Japonii tak jak pięść do nosa), opowiem, co "się działo" w czasie poprzedzającym rozpoczęcie rozgrywki. Z góry przeproszam za dość przydługą opowieść, ale bez jej znajomości ciężko wam będzie potapać się w niuansach gry.

Wszystko zaczyna się od legendy sięgającej korzeniami wieku Kami. Opowieść, przekazywana przez pokolenia szeptem i ze zgrozą, traktuje o straszliwej walce, jaką stoczyli ze sobą Władca Zła i Demon Zniszczenia, Maou-Hakaiki i siedmiu bohaterów.

Nasza historia zaczyna się w momencie, kiedy władzę obejmuje shogun Kira Tsunayoshi, prawnuk Kiry Bennosuke'a. Przed półwieczem Bennosuke oparł władzę na pięciu warowniach, które polecił wznosić wokół góry Shourizan (z jednym zamkiem na jej szczycie). Centralna twierdza miała uciąć tych, którzy wsparli go w dążeniu do władzy, jak i ukość ich dusze.

W czas jakiś po śmierci Bennosuke'a władza przeszła w ręce Kira Tsunayoshi, o którym powiedzieć, że był władcą kłopotliwym, to sprawić mu niezasłużony komplement. Rządy królestwa zostawił czterem Daimiyo, sam zaś oddał się uciechom i zabawom. Jego poddani, ośmieleni przykładem władcy, również

zapomnieli o tym, że życie nie składa się z samych przyjemności i zaczęli wielbić nowe, złowrogie bóstwa. Starzy bogowie nie darowali jednak nowemu władcy jego hulanki ani ludowi utraty szacunku. Pewnego dnia Tsunayoshi obudził się ze świadomością, że umiera. Była to kara tak za jego własne wybryki, jak i za podłe sprawy jego podwładnych. Shogun nie poddał się jednak i kazał rozgłosić wszem i wobec, że jeśli ktoś zna sposób wyrwania go śmierci, może to uczynić za sowitą nagrodą.

I oto któregoś dnia u bram zamku pojawił się tajemniczy Mnich, który zażądał audiencji u władcy. By to mały zgarbiony jegomość odziany w szaty zwykłego kapłana Buddy. Strażnicy z osobliwym drżeniem obserwowali, jak postukując bambusową laską, czołapie przez płyty dziedzińca. Postawiony przed Tsunayoshim dał mu do wypicia jakiś obrzydliwie gorzki wywar. Po kilku chwilach Shogun wstał z łóża boleści i głośnym rykiem zażądał od służby, by przyniesiono mu sake. Tej nocy wspólnie z Mniczem wytrąbili niemal całą beczkę.

Następnego dnia Shogun kazał stawić się przed swoim obliczem wszystkim samurajom. Mnich oświadczył mu, że da się wyprodukować znaczne ilości tego eliksiru, jaki zapewni jego wojakom zwycięstwo w każdej bitwie. Na twarzy Shoguna pojawił się złowrogi uśmiech, a niektórym patrzącym wydało się, że na moment wyrosła mu ze skroni para... rogów! W tym momencie opowieści wszyscy patrzący zyskali pewność, że Shogun przestał już być człowiekiem - jego ciałem zawładnął Zanshin - Władca Mroków.

Władca Mroków natychmiast kazał Mnichowi przygotować w potężnym kotle miksturę, którą mieli wypić jego wojownicy. Trzydziestu odmówiło - i wszyscy zginęli okropną śmiercią.

Wymogi dobrego smaku nie pozwalają mi zająć się tym elementem opowieści dokładniej. Japończycy lubią się w zadawaniu sobie i innym wymyślnych mak, przy których nasze europejskie wbiłanie na pa jest niemal aktem łaski. Zdradzę tylko, że całą trzydziestkę załatwił paskudnymi zaklęciami Władca Mroków.

Reszta już bez oporów tyknęła, co im podano. Zaraz potem Mroczny Władca ujawnił swoją prawdziwą naturę - popękała mu skóra, spod której wyłoniła się okropna bestia... a o świecie wojownicy Tsunayoshiego wypadli z bram zamku, niosąc śmierć i zniszczenie.

Załoga jednej z twierdz zewnętrznych (umyślnie nie piszę, której, bo ty będziesz decydował, skąd zacząć grę) padła ofarą zdradzieckiej napaści. Jedną kolumną wojowników mroku zajęła się śpiącymi samurajami, drugą uderzyła na zamkową zbrojownię. Zona Daimiyo odebrała sobie życie, a on sam - otoczony najwierniejszymi wetera-

rownik tłucze tego z przeciwników, którego mu wskażesz, ale pozostali dwaj sami sobie wyszukują oponentów do rozbiórki - drużyna się więc rozbiega. Pierwszy etap jest najtrudniejszy - dla wszystkich, może z wyjątkiem Allora (który jest niemal czwororęczny i ma taką podzielną uwagę, że jednocześnie potrafi leczyć podopiecznych, łąć wrogów, rzucać czary, naprawiać ich broń oraz broń i - last but not least [ostatnie, ale nie najmniej ważne] - kierować całą drużyną). Trzeba bowiem mieć baczenie na to wszystko, co jest dość łatwe w przypadku dwu postaci (jak na przykład w grze Darkstone), ale znacznie trudniejsze, kiedy postaci są trzy lub cztery. W miarę rozwoju akcji twoi trzej śmiało będą kompletowali drużynę, dobierając sobie jeszcze czterech towarzyszy. Ponieważ jednocześnie śledzenie siedmiu postaci jak do tej pory nikomu się chyba jeszcze nie udało, twórcy scenariusza TOD rozwiązyli rzecz nieco inaczej. Tak naprawdę w drużynie masz cztery postaci o różnych specjalizacjach, ale w dowolnym momencie możesz wybierać z siedmiu typów. Zatem masz Wodza (Leader), Łamię (Brick), Łucznika (Archer), Szermierza (Swordsman).

Wodza (Leader), Łamię (Brick), Łucznika (Archer), Szermierza (Swordsman).

nam - wycofał się na najwyższy poziom zamku, spodziewając się śmierci.

Natarcie wrogów zatrzymało się jednak u stóp zamkowej świątyni - wojownicy cienia, nie wiedząc czemu, cofnęli się. Daimiyo i jego samuraje z niełapanym zdumieniem patrzyli przez okna, jak niesamowicie wrogowie wycofują się ku zamkowi na górę. Nie wiedzieli, że Władca Mroku odwołał oprawców, zakładając, że Daimiyo został już zabity. Miał w przyszłości za ten błąd zapłacić. Ci, którzy ocalili, ujrzeli w świecie pobożności pełne ciała okropnie pomordowanych towarzyszy. Daimiyo doszedł do wniosku, że stoi przed szansą daną mu przez bogów i swoim siedmiu najwierniejszym oraz najdzielniejszym samurajom wydał rozkaz zabicia Kiry Tsunayoshiego.

Od tego momentu gra jest twoja.

Ten nieco przydługi wstęp zawdzięczacie po części moim rozterkom, nie wiem bowiem, do jakiego rodzaju zaliczyć grę. Poza tym jest to RPG, brak mu jednak jednego, bardzo charakterystycznego dla "rolplejów" elementu, mianowicie początkowo nie można budować postaci. Nie można też wybierać drużyny - musisz grać z tym, co masz. A na początku do dyspozycji są trzy samuraje. Zaczynasz od wyboru Klanu (mówiąc inaczej, od wyboru konkretnego Zamku), a potem robi się bardzo pochyło (ale za to równo).

Sterujesz jednym samurajem (możesz wybrać tego, którym sterujesz), a dwaj pozostali podążają za tobą niczym dzieci za panią matką... do momentu, w którym drużyna natknie się na pierwszych wrogów. Kierowany przez ciebie wo-

siedmiu zawsze odpoczywa w świątyni (Shrine), do której Daimiyo może w dowolnej chwili odwołać (na twoje żądanie każdą z postaci, gdy jej zdrowie zostało silnie nadwężone. W świątyni bohater poddawany jest intensywnej, choć bliżej nieokreślonej terapii. Kiedy wyzdrowieje, możesz odwołać go z rezerwy, na odpoczynek wysyłając innego.

Jak powiedziałem, na początku jest to dość kłopotliwe, bo wiem, bohaterowie stopniowo (za twoim pośrednictwem) nabywają coraz większych umiejętności i radzą sobie coraz lepiej - choć trzeba przyznać, że i wrogów początkowo napotykają dość ciekawych. Na prawdziwie wredne typy przyjdzie czas później. W miarę rozwoju sytuacji będziesz natykał się na rozmaitych NPC-ów, którzy zlecą ci dodatkowe zadania, albo poinformują o tym, co się dzieje na świecie.

Choć główne zadania stawia przed tobą Daimiyo, NPC-ty też mogą ci zlecić to i owo. Wykonanie zadań owocuje zdobywaniem punktów doświadczenia, którymi możesz obdelać swoje postaci, rozwijając ich umiejętności. Atrybuty każdej z nich to siła, broń, obrażenia (zadawane przez ak-

Inspirowana filmami Kurosawy i udająca RPG gra jest, powiedziałbym, znakomita dla tych, którzy lubią zabawę typu "Hack & Slash" ("rąb i siecz").

tualnie używany oręż), zrzętność (decyduje o możliwości użycia niektórych typów broni), umiejętność (pokazuje, jak dobry jest dany wojownik we władaniu którymś z typów broni).

Każdy wojownik oceniany jest we władaniu łukiem, mieczem, dwoma mieczami,

bronią miotaną, bronią drzewcową (naginata, obuch) i w umiejętności walki bez broni (Unarmed). Dodatkowymi cechami każdego wojownika są odporność pancerza, żywotność, wytrzymałość (odporność ogólna) i tajemnicza właściwość Ki (określa magiczne możliwości postaci).

Cechami, na jakie powinien zwrócić uwagę, są: rodzaj zaklęcia, aktualnie używany przez daną postać, jej charyzma (potrzebna podczas rozmaitych transakcji handlowych), a także ilość posiadanej gotówki i odporność na cztery podstawowe typy zaklęć (Ogień, Woda, Ziemia i Grom). Powinno się dążyć do tego, by każda z twoich postaci miała dobrze opanowane czary jednego typu - tak, aby w sumie tworzyli zgrany kwartet - bowiem rozmaite bestie, na jakie się będziesz natykał, mają słabe punkty i można je stosunkowo łatwo ugodzić, jeżeli odkryje się, czego nie lubi dany stwór. Stwory korzystające z rozmaitych

przeciwnikowi, a pozostałych wrogów zostaw reszcie samurajów. Przybiegną ci zaraz w sukurs, jak tylko uporają się ze swoimi przeciwnikami.

Bardzo skromna, ale też niezwykle sugestywna i nastrojowa jest oprawa muzyczna (odtwarzana na popularnych w Japonii instrumentach muzycznych, takich jak samisen, koto, suikijaki, harakiri... opsi) bogata za to jest gama ryków, pojękiwań i piekielnych chichotów wydawanych przez rozmaite stwory. Usilnie doradzam używanie słuchawek zamiast głośników, bo może się zdarzyć, że po godzinie grania zawita w twoje progi zaalarmowana przez przerażonych sąsiadów drużyna antyterrorystyczna. Oprawa akustyczna w grze odgrywa znaczną rolę, podobnie jak w filmach Kurosawy (w których ważnym elementem był na przykład świs wiatru). Zresztą twórcy gry (Ben Has i Doron Gartner) nie ukrywają sentymentu do filmów Kurosawy, osobliwie do "Tronu we krwi", czyli Makbeta a la Nippon, i "Siedmiu Samurajów".

Silną stroną gry jest logicznie opracowany system zaklęć, jakimi mogą się posługiwać bohaterowie. System ten osadzono na czterech elementach, a w każdym z nich masz co trzydziestu zaklęć: skutecznych, bardzo skutecznych i niezwykle skutecznych. Aby swobodnie miotać czary, musisz dbać o Ki bohaterów. Oczywiście można - i należy - rozwijać umiejętność rzucania nimi. Sam powinien zdecydować, czy specjalizować postaci w rozmaitych zaklęciach, czy raczej trzymać się kilku czarów, coraz bardziej z nimi się zgrając. Podczas walki możesz ustawiać swoich samurajów w rozmaitych szykach (opcja Tactics), pozwalających na skuteczne wykorzystanie ich umiejętności (głupio,

form ognia nie lubią np., jak się je razi czarami związanymi z żywiołem Wody).

Wszystko to, o czym do tej pory napisałem, mieliśmy i w innych grach (Darkstone, Nox, Evil Islands). Wymieniłem te trzy dlatego, że są dla mnie pewnym wzorem gier typu "rąb i siecz". Różnią się one od typowych RPG (np. Baldur's Gate I i II, Arcanum) tym, że nie budujesz w nich postaci od początku - musisz jedynie rozwijać, jakie otrzymujesz od autorów scenariusza. Drugą cechą, różniącą je od "rolplejów", jest liniowość akcji. Nie bardzo możesz wybierać zadania - w niektórych przypadkach twój Daimyo dość brutalnie przywołuje cię do porządku.

Jak w przypadku innych gier typu H & S, tak i w tej sprawdza się praktyka wciągania potworów (a tych, trzeba przyznać, jest mnóstwo obfita i gra właściwie nieustannie nas zaskakuje coraz to nowymi bestiami) w pułapki, czyli w miejsca, gdzie bestie można oroczyć i załuc zespołowymi wysiłkiem. Niektóre bestie są odporne i jadowite, ale to znów rzecz już znana z wielu innych produkcji. Potwory i upiory przeciwnicy są też niegłupi - mocno poranione (poranieni) uciekają, by regenerować siły, trzeba zatem walić i nie popuszczać (chyba że z wysiłku). W grze nie chodzi o to, by jak najszybciej wyznaczyć wszystko, co wrogi i co się rusza - w wielu wypadkach dobrze jest w porę cofnąć się na z góry upatrzone pozycje. Pamiętaj, że sterujesz najsłabszym członkiem drużyny, jego więc rzucaj przeciwko najgroźniejszemu

na przykład, jest umieścić łucznika na czele formacji, gdzie łatwo mogą go skosić).

Po każdej walce należy pieczołowicie zbierać wszystko to, co zostaje po zabitych wrogach. Czasami będzie to złoto lub klejnoty, czasami elementy, za pomocą których biegły mistrz sporządzi ci broń o niezwykłej mocy. O tym, że z niektórych elementów można sporządzić magiczną broń, poinformują cię w odpowiednich momentach niektórzy członkowie drużyny.

Twoi samuraje będą mogli używać rozmaitych broni. W sumie będziesz miał dostęp do 12 typów oręży, między którymi znajdziesz cztery typy egzotycznej broni siecznej: sztylet (tanto), krótki miecz (wakizashi), długi miecz (katana) i miecz dwuręczny (daisho). Dalej masz cztery typy broni drzewcowej - włócznię (yari), żelazną łuskę (kanabo), halabardę (naginata) i miecz osadzony na długim drzewcu (naginata). Oczywiście znajdziesz i słynne japońskie niesymetryczne łuki, i sporą ilość broni miotanej (shuriken i inne). Rzecz jasna, kowal, jeżeli dostarczy ci odpowiednio magiczne komponenty, może sporządzić broń o unikalnych atrybutach - każda z tych sztuk otrzymuje imię.

TOD pod względem graficznym najbardziej przypomina mi Nox - ten sam sposób ujęcia kamery, ten sam brak możliwości dokonania obrotu czy zbliżenia (co niekiedy utrudnia prowadzenie walki). Interfejs jest wbrew pozorom dość prosty - wymaga tylko nieco praktyki. Gra ma też tryb multiplayer, w którym jednocześnie do jednej rozrywki może zasiąść ośmiu graczy. Nie będę jednak się o nim rozpisywał, bo każdy wie, jakie są w Polsce koszty korzystania z Sieci. Tępsy (oby każdy z jej dyrektorów codziennie rano znajdował szerszenia pod sedesem).

8

Producent: Sierra • Dystrybutor: Play-it • Internet: www.sierrastudios.com
Wymagania: PII 266 MHz, 32 MB, Win 95/98/ME/NT 4.0/2000, DirectX
Akcelerator: tak

• ładna grafika • nastrojowa muzyka • pomysłowy system prowadzenia postaci
• to tylko hack'n'slash • liniowość akcji • brak możliwości zmiany "miejsce stania" kamery

INIZI

To nie jest zwykły wyścig, to

WYŚCIG WYKRETÓW

Mass odwagę do niego stanąć?

CENA 49.90

To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebiegającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.

PL

P.C. CD ROM

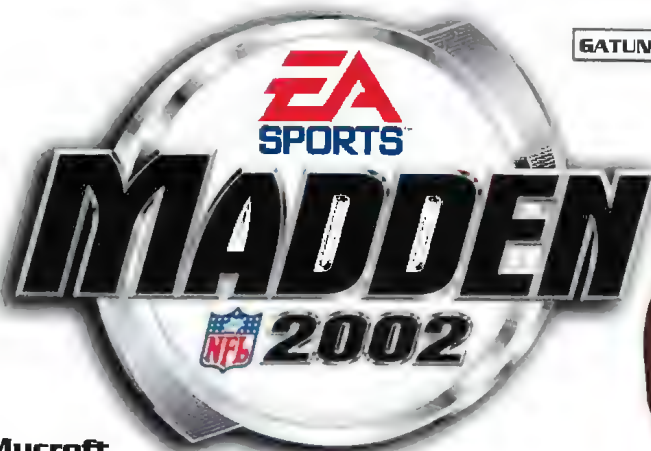
K-D LAB

1c

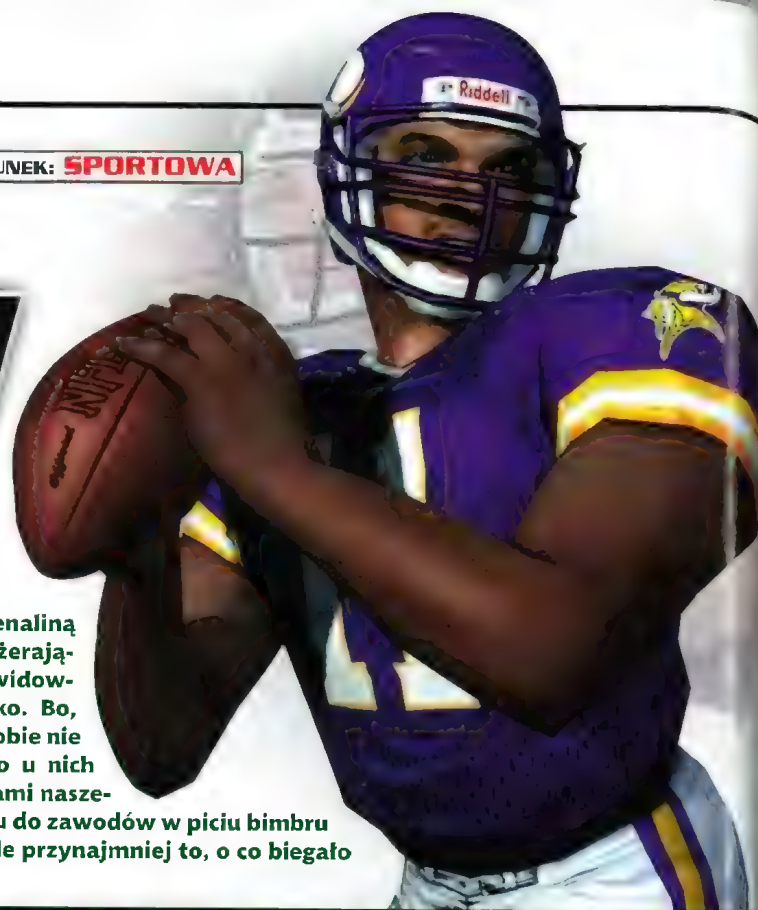
MANTA

www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 K-D Lab. All rights reserved. K-D Lab name and logo are registered trademarks of K-D Lab. Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Winiński



KATEGORIA: SPORTOWA



WR Mycroft

Boisko. Po obu jego stronach dwunastu napakowanych adrenaliną i wielkich jak góry facetów w kaskach, a dokoła 30-40 tysięcy pożerających hot dogi i inne paskudztwa Amerykanów, gotowych nierzadko widownia Koloseum obejrzeć brutalne i zazwyczaj krwawe widowisko. Bo, proszę państwa, oni już tak mają, że sporty narodowe dobierają sobie nie najlepiej. Baseball, no i oczywiście football (bo piłka nożna to u nich nazywa się soccer - nie wiedzieć czemu) są ulubionymi dyscyplinami naszego wielkiego zachodniego brata. To, co prawda, postęp w stosunku do zawodów w piciu bimbrowa i zakaszaniu go ogórkami, które wypromował nasz Wielki Brat, ale przynajmniej to, o co biegano w tej dyscyplinie, rozumieliśmy w zupełności...



Natomiast w tym przypadku większość normalnych ludzi nic nie rozumie. Na razie, jeśli nie znacie reguł, możecie tę grę sobie odpuścić i zagrać w coś mniej egzotycznego, jak na przykład w Quake'a. Zaś ta gra nosi tytuł "Madden NFL" i nie ma w tym nic dziwnego, bo John Madden to postać tak sławna w tym sporcie jak MJ w koszykówce czy Mistrz Wayne w hokeju. Nawet więcej - gdyby zebrać wszystkich trenerów z NFL i porównać ich z Madde-nem... dobra, może innym razem. Przyznam się, że jestem fanem futbolu amerykańskiego, który (mowa o dyscyplinie) sam w sobie zawiera więcej przemysłu taktycznych, niż komukolwiek mogłoby się zdawać na pierwszy rzut oka, a że Europa ma również swoją ligę (ciekawość, kto z was o tym wiedział?), która służy jako przedświadek NFL, to z meczami nie ma najmniejszego problemu - najbliższa drużyna to Frankfurt Galaxy...

Teraz przejdźmy do konkretów! Tak zwany "State of the Art", czyli aktualny trend EA Sports, widać już na pierwszy rzut oka - perfekcja w ruchach zawodników i szczegóły graficzne nie powalają z nóg, ale na pewno cieszą wprawne oko pomniejszych atrakcji. Tegoroczna seria 2002 (jak na razie graliśmy w NHL i NFL) być może nie jest dużym krokiem naprzód, ale na pewno stanowi skok jakościowy pod względem wykonania. Nowe zagrania, których w Madden NFL 2002 jest ponad 30, bo ja wiem, może dwie setki, uaktualnione składy, nowy motion capture i dokładnie odwzorowane stadiony (ponad 30!!!) - to naprawdę wystarczające fakty, by zapisać je grze in plus. Jak to w futbolu bywa, pozycji dla graczy jest mnóstwo - skrzydłowi, obrońcy, środkowi, pozycje specjalne... aż głowa zaczyna od tego boleć. Dodajmy do tego charakterystyczne podczas zagrywek okrzyki 25! 17! 234! 7!, przy których normalny człowiek zaczyna wypełniać kupon totolotka - a otrzymamy całkowity obraz gry.

Muszę szczerze przyznać, że zachwyciła mnie to co Jankeś - statystyki. Rzadko która gra miała do tej pory tak rozbudowaną bazę danych, zagrywek i statystyk o klubach, zawodnikach i meczach. Madden 2002 oferuje oprócz możliwości rozegrania pełnego sezonu, play offy i superbowl, jak i grę wieloosobową w Sieci oraz po kablem, a co najważniejsze - możliwość treningu. Tej opcji nie ma niestety NBA i NHL - po prostu wystawiamy drużynę na boisko i trenujemy do znudzenia różne warianty taktyczne. I to się chwali. Wracając do gry - mamy też możliwość rozegrania spotkań "legendarnych", czyli dwóch tużinów najbardziej zakreślonych meczy, o których mówi się do tej pory w społeczeństwie. Cele bywają różne - zdobyć 7 punktów do końca meczu, jak to zrobili XXX przeciw YYY w roku ZZ, czy zastopować atak drużyny CCC w którejś kwarcie, jak to miało miejsce w roku RR. Taki schemat plus wszystkie mecze finałowe z ostatnich dwudziestu lat to prawdziwe kompendium wiedzy o tej dyscyplinie sportu.

Mało tego - do wyboru będziemy mieli dziesiątki zestawów zagrywek i treningów sygnowanych przez prawdziwych trenerów NFL. Takiej integralności z prawdziwą ligą nie było jeszcze w żadnej grze (chyba że teraz w NHL 2002), co dowodzi, że EA Sports ciągle się stara. Muzycznie gra nie odbiega od kanonów i skoczne, hip-hopowe melodyjki będą nam towarzyszyć przez cały czas rozgrywki. Krzyki kibiców, przygrywki na stadionie, głos sędziów, przeklinanie zawodników - czasami wydawało mi się, że naprawdę jestem na stadionie. Dodajmy jeszcze realistyczne ruchy graczy, a uzyskamy prawdziwy, brutalny i doskonale poetycki obraz wspaniałej dyscypliny sportu. Różnorodność ubiorów, dodatków w postaci bandaży, malowideł na twarzach, widoczna różnica między 140-kilogramowym obrońcą a 70-kilogramowym środkowym to tylko szczegóły, ale jakże ważne.

Madden NFL jest zwiastunem serii, ponieważ wychodzi co roku najwcześniej i właśnie po niej widać, co się zmieni we wszystkich innych produktach ze stajni EA Sports. Powiem wam jedno - szykuje się mała rewolucja, a każdy, kto choć trochę poznał reguły tej gry, proszony jest o nabycie Madden NFL 2002. Gra wciąga, naprawdę jest wspaniała i tylko nieznajomość reguł może stać na przeszkodzie, by bawić się przy niej doskonale. No, może jeszcze te dwadzieścia kilka klawiszy potrzebnych do obsługi gry... Niestety docenią ją tylko koneserzy - ci, którzy przywiezają ją sobie z zagranicy. Bo u nas jej nie uświadczyś.



7+

Producent: EA Sports Dystrybutor: EA Sports Internet: www.easports.com
Wymagania: P2 128 MB RAM Win 9x, DirectX Alacelerator: tak

Gracze: Gra jest naprawdę doskonała, doskonała grywalność

L. nas jej nie będzie N.ada egzotyczna dyscyplina, której zasady mało kto rozumie

OPINI

JUŻ W SPRZEDAŻY!



The Watchmaker
ZEGARMISTRZ

79.90 CENA

ZBADAJ
TAJEMNICE



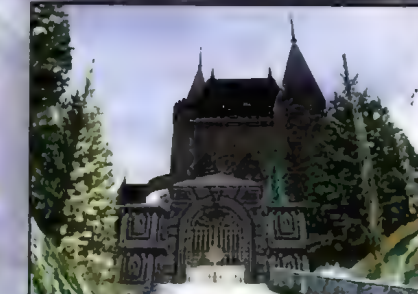
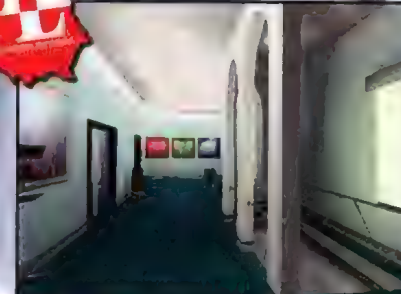
Ta gra jest jak kobieta idealna
- inteligentna, piękna i urzekająca

Gra jest w istocie doskonała
(grafika, kurczę, grafika!)

NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywaną się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta i nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIEC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

Copyright 2001, Trencor S.p.A.
All rights reserved.
Trencor Networld Internet remains a trademark and registered trademark of Trencor S.p.A.

Ul. Ryj 33, 02-828 Warszawa
tel.: (022) 643-54-30, fax: (022) 641-84-83
e-mail: trencor@trencor.com.pl
www.trencor.com.pl



Pepin Krootki

Co jakiś czas Westwood daje spragnionym fanom Command&Conquer na całym świecie kolejny haust powietrza, bez którego nie mogą oddychać. Westwood wie, jak bardzo na to czekają, dlatego serwuje im ten specyficzny narkotyk rzadko i z umiarem, tak by za każdym razem wywoływał tę samą, dobrze nam wszystkim znaną gorączkę... Czy jestem jednym z nich? Trudno określić... Dlaczego, u licha, mam taki sentyment do tej w zasadzie prostej i mało realistycznej gry? Dlaczego przeszedłem jej wszystkie części, wszystkie dodatki z misjami? Nie wiem, ale to się już nie liczy, nie ma czasu na rozważania, kiedy na biurku leży najnowszy dodatek do Red Alert 2 ze ślicznym, złotym i jakże znajomym logo... Świat za oknem już nie istnieje. Zaraz zacznie działać magia Command&Conquer.

Command&Conquer

RED ALERT 2 Yuri's Revenge

Wielu czytelników zdziwił zapewne tak entuzjastyczny początek recenzji pozornie sztampowego dodatku do niefabularnej już gry. Czym może nas zaskoczyć stary, pocztowy, dwuwymiarowy RA2, w czasach gdy na domowych blaskach szaleje łódź kosmiczny Imperator: Battle for Dune? Jeśli stwierdzicie, że niczym rewolucyjnym, będziecie mieli dużo racji. To za sprawą mnóstwa drobnych ulepszeń i innowacji w Yuri's Revenge gra się z taką pasją. Dawno (chyba od czasów pierwszego C&C) nie dażyłem (ba! ja tego całym sercem pragnąłem) z taką determinacją i zaciekłością do pokonania zleniawionego wroga. Zupełnie jakbym rzeczywiście żył w dwubiegunowym świecie, gdzie Hitler nie doczekał II wojny, a podrobie w czasie są możliwe. Jednak jaka siła była w stanie zburzyć porządek tego świata?

W Yuri's Revenge gra się zdecydowanie przyjemniej niż w podstawowy, przewidywalny RA2. Jest to chyba pierwsza gra, w której tak wyraziście poczułem, że polem bitwy jest nie tylko przestrzeń, ale i czas (i to mimo liniowej fabuły).

Yuri - jeden z sowieckich przywódców czasów ostatniej wielkiej wojny, oknuł spisek mający na celu zawiądnąć umysłami ludzi na całym świecie. I to dosłownie! Jak pamiętamy, Yuri był specem od kontroli psychiki. Teraz zbudowane na konspiracji i rozróżnieniu na różnych kontynentach, potężniejsze niż kiedykolwiek dominatory umysłów mają umożliwić realizację jego szaleńczych wizji. Kto mu w tym przeszkodzi? Gracie, naprzód, myśki w dłoń, złego Jurka gon! Gon! Gon!



zwastanie zabrak na pokładzie oddział piechoty (a także bohaterów) i rzadko przeciwnika dzięki otworom strzelniczym. Po wybudowaniu Industrial Plant (co jedytna gospodarka wyraźnie łapie oddech, co opiewa się spadkiem cen podstawowych artykułów codziennego użytku (czołgi, bunkry, działa, takie tam...)). Interesujący, choć - moim zdaniem - mało praktyczny ruski konstruktor nie ma żadnego integralnego uzbrojenia, lecz można go obsadzić całą załogą. Dużo bardziej oryginalnym, lecz równie mało przydatnym elementem jest bunkier na czołgi - jako struktura obronna sprawdza się tak dobrze, wyraźnie ustępując pola chciwości cewkom Tesli (szczególnie doładowanym przez piechotę Tesli). Plussem jest możliwość wyprowadzenia pojazdu z budowli, co przydaje się, gdy na drugim końcu mapy potrzebujemy więcej posiłków.

Warto się rozumieć, że oba typy fortyfikacji wykonano w unikalnej radzieckiej technologii (zastosowanie min. w Pałacu Kultury i Nauki - kilkumetrowe ściany z cegły i żelbetonu, nie jakieś tam stalowe kratownice wież WTC, które rozlatują się niczym domki z karc), która sprawia, że lepiej je ominąć niż zniszczyć. Najbardziej nietypową i osobliwą jednostką jest Siege Choppers ("oblotnicze śmigłowce" - cokolwiek by to miało znaczyć). Jednak skoro mamy kawalerię powietrzną, to czemu nie miałaby istnieć artyleria powietrzna (czy teraz pojawiają się podwodni ułani?). Powietrzna to ona jest, wprowadzić tylko z nazwy - by otworzyć ogień z działa głównego (nigdy bym nie przypuszczał, że napiszę kiedyś coś takiego) helikopter musi najpierw wylądować i dożyć wimik. Lotnictwo wspomaga także powracający w glorii chwale samolot szpiegowski, który odstoni przed nami całą podstępnie krywaną imperialistyczną zgrilliznę.

Jeśli jeszcze wam mało, przedstawiam specjalistyczne wojska Junia - to one tak naprawdę wnoszą tu spory powiew świeżości. Ich pojawienie się na polu walki wymusza na graczu zastosowanie zupełnie nowych taktyk i za żadne skarby nie wolno teraz atakować najbardziej wysłuzonym czołgiem. Jeśli taki pojazd znajduje się na czele natarcia, wróg szybko przejmie nad nim kontrolę i nagle okaże się, że trzeba najpierw pokonać zagrażające dalszą drogę eks-nasze i zasłużone bydlę. Szorstkie Mind Towers, które chronią fortyfikacje zdrątek, są zdolne błyskawicznie obrócić przeciwko nam znaczną część nacierającej armii. Mściwy Jurk ma też w swojej stronie rzecze obrzydliwych, wzbudających odrazę mutantów, którzy spragną wzięć w ramiona czerwonoarmistów, bynajmniej nie po to, by się z nimi bratać. Na szczęście wszystkie monstra wykazują słabą tolerancję otowiu, i jak wykazywały przeprowadzone przeze mnie badania, nie mogą mieć zbyt dużych jego ilości w organizmie. Przynajmniej pod postacią żółci. Tych ostatnich szybko, sprawnie, w każdej ilości, lecz niebezboleśnie, dostarczają wieżyczki z wielolufowymi działkami obrotowymi. Owe genialne struktury obronne rozstrzelują piechotę wroga, a jego lotnictwo wprost masakrują. Prawdziwym przebojem sezonu jest mobilna rafineria Junia - maś zmiwarę wykorzystuje do eksploatacji surowców siłę niewolników. Dzięki temu można ją ulokować bezpośrednio w sąsiedztwie złośliwych, zawiadując sobie całą przychłyp gotówki.



Każdy młody komсомолец wie, że nie byłoby Armii Czerwonej bez jej bohaterów, czy gierojów. Znaczący Borys? Przepraszam, jak moglibyście o nim nie słyszeć... Ten znakomicie wyszkolony i przodujący w sztastystkach komandos to w rzeczywistości chłopa z ludu, który wyróżnia się odnagą na polu walki (tytuł "Bohatera Związku Radzieckiego" nie dostaje się za byle co). Posiadający legendarną umiejętność Borys, wyposażony jest, jak informuje nas przetożona, w niesamowitą broń, czyli... kłosa! Nie, nie jakieś tam futurystyczne farszacje na temat broni palnej, jakie

ma zwykła piechota, lecz prawdziwego kłosażnika! To widzieć i słyszeć! Ponadto Borys może wezwać wsparcie lotnicze (coś jak Fulcrum ze skrzydłami w układzie Delta), oświetlając cel promieniem lasera. Nie myślcie sobie, że władający tak finiszyną techniką komandos uległ dekadentckiej imperii listycznej modzie. Borys nosi zgrzebną kożuch, czapkę uszankę oraz walonki (co żacz? Ha! Zapytajcie rodziców!).

Oczywiście nakreślona powyżej sylwetka to tylko jedna z wielu pojawiających się w grze postaci specjalnych. Jeśli dobrze zapamiętamy jedną z misji, dysponujemy całkiem niemałą gromadką bohaterów - śmigłocikłami, twardziel Borys, brytyjski snajper i komando fold (SEAL) walczą w jednej drużynie. Bada temu, kto ma im na drodze. Okazji do wyprobowania, jak współdziałać ze sobą jednostki alianckie i sowieckie, jest jeszcze więcej, bo tylko skonsolidowane wysiłki obu do niedawna wrogich obozów są w stanie powstrzymać szalonego Jurka.

Odswieżeniu uległa warstwa dźwiękowa - częściej słysząc gzygzyt czołgowych gasienic, a żołnierze nauczyli się kilku nowych odzy-



wiek. Amerykanie nigdy jeszcze nie byli tak wykorzystani, a komiśni wyrażanie nabrały ideologicznego zapału. Poprawiono speechy, choć to niby nie wielkiego, ale wcale wpisuje się do walki, gdy słyszysz się żołnierzy gotowych przelać krew za ojczyznę czy operatora kombajnu przystępującego do budowania socjalistycznej gospodarki. O, przepraszam... Teraz to już nie zwykły kombajn, lecz "duma klasy robotniczej"! Oddany kombajnista przypomina nam o na tym każdym kroku.

Niewiele dobrego można powiedzieć o sztucznej inteligencji wojsk przewalających się po polu bitwy. Ograniczyć się to do trzasku stwierdzając, że jest ona rzeczywiście słaba. Nie przeczę, żołnierz nie ma, broni krótko, myślenie tylko wykonawcze, rolowy! Niemniej widok brygady SEAL, buszującej po bazie gracza, jak i przuchaj do czołgów z pistoletów maszynowych, musi wywoływać pewien niesmak. Zwłaszcza że wyszczelony po prostu wysadzić elektryczną jadłową, miast biegać wokół bez składu ani ładu.

Grafika uchowała się w niezmienionej formie. Mimo że to stare 2D, znakomicie spełnia swoje zadanie. Chyba nie może



Na to wygląda, że tych dwóch pasie wielbłąda!



przywyknąć do dwójwymiarowego standardu w RTS-ach, a może się po prostu starzeją? Pod względem wizualnym od Red Alert 2 Emperor, BFD oddzielają lata świetlne. Ma to jednak i dobre strony, bo gra działa komfortowo nawet na biurowym sprzęcie i bez akceleratora. W RA2 irytowało mnie trochę, że graficy na siłę próbowali przemycić zbyt wiele szczegółów, co było przyczyną tego, że obraz był często nieczytelny i niełatwo było dostrzec zagubione w zurbanizowanym terenie jednostki. "Ziemsta Jorka" nie w tej mierze nie zmienia. Wspomnianą już dbałość o detale widzi, zwłaszcza w San Francisco, gdzie – posród budynków o charakterystycznej dla tego miasta architekturze – zgrabnie przemykają tramwaje. Niby nie, ale komuś chciało się posiedzieć tych kilka godzin nad dopracowaniem takich bajerów.

Filmiki pomiędzy misjami niby nie wpływają na wartość rozgrywki, ale pobudzają wyobraźnię i pozwalają po uszy zanurzyć się w świecie gry. Scenki w Yuri's Revenge opracowano z podziwu godną dbałością o szczegóły. Ostra jazda – to jedynie określenie, jakie przychodzi na myśl podczas oglądania (co ja piszę – defektowania się!) imponującego intro, jak i całej historii.

Fabula jest zdecydowanie mocną stroną opisywanego dodatku. Jeśli stwierdzicie, że w klasycznych RTS-ach chodzi przede wszystkim o jak najbardziej wystrzałową naparstkę, a fabula to tylko kolejna dodana na siłę bujda na resorach, to zasadniczo przy-



znam wam rację. Ale nie do końca. Czy czytając książkę mieliście kiedyś wrażenie, że autor cały czas gra wam na nosie?

Zwodzi, wprowadzając nieoczekiwane zwroty w akcji, kiedy wam wydawało się, że wiecie już, jak potoczy się historia? Czy taknęliście jej, nie mogąc się doczekać, jaką tajemnicę odsłoni kolejna strona? Grze Yuri's Revenge towarzyszy podobne uczucie. Wątki fabularne po mistrzowsku połączono i spleciono z wydarzeniami z poprzednich części. Umożliwiająca podróż w czasie Chronosfera pozwala bohaterom gry na dowolne manipulowanie historią. Powróćmy zatem do miejsc i misji doskonale znanych z poprzedniego Red Alerta. Tym razem będziemy mieli jednak okazję przekonać się, jak to było naprawdę po drugiej stronie barykady...

Jest to chyba pierwsza gra, w której tak wyraziłem poczułem, że polem bitwy jest nie tylko przestrzeń, ale i czas (i to mimo linowej fabuły). Oprócz odwiedzin znajomych rejonów w ramach retrospekcji, trafimy też w zupełnie nowe, niezbadane okolice. Mowa tu o miejscach, w których nigdy przedtem nie stanęła stopa człowieka. Czy we współczesnym świecie, a tym bardziej w świecie przyszłości, jaki znamy z RA2, jest to możliwe? Oczywiście! Nie zapominajcie, że eksperymentowanie z podróżami w czasie jest dość ryzykowne, a technologia jeszcze niedopracowana. Jednak w jaki sposób

zachowają się żołnierze przeniesieni z czasów jurajskich do San Francisco? Pst... Za dużo już napisałem. Dość powiedzieć, że jeśli oglądali "Jurassic Park III", na pewno sobie poradzą. Na pochwałę zasługuje też misja w Maroku, rozgrywająca się w całkiem nowej scenarii. Nic to jednak, bo nieco później trafimy na... Księżyc! Ożół to! Rosjanie poleciali wreszcie na Księżyc (niestety nie wszyscy...)))! Mały krok dla towarzysza, duży skok dla ludu pracującego miast i wsi. W księżycowej misji dyspo-

nujemy ograniczoną ilością gotówki, a surowców zbierać w ogóle nie możemy, zaś od samego początku wróg atakuje bezlitośnie. Na dodatek spotykamy się tu ze sprecyzowanymi jednostkami i technologiami.

Jednej tylko rzeczy nie mogę zrozumieć – filmiki poprzedzające misję z laboratorium Einsteina. Skoro w wykreowanej przez Westwood alternatywnej wersji historii nie było II wojny, bo wujaszek Joe zabił Hitlera, zanim ten został wielkim przywódcą, to dlaczego oglądamy tu mapę Europy ze współczesnymi granicami? Dobra, dobra... Znalazł się przemienny "Polish editor"! Czy to aż takie ważne? Prezydent Amerykanów nie wie, kto jest prezydentem Meksyku, choć był gubernatorem Iksasu, a mimo to i tak w jego kraju jest najpotężniejszy, najwspanialszy, najlepszy demokratyczny i miłujący pokój naród! Wybaczcie, ale w tę grę zagrabia przecież młodzi ludzie. Każde im nie wyciągać z niej absolutnie żadnych wniosków, a geografii uczyć się raczej z atlasu...

Najbardziej zadziwiający jest fakt, że większość zawartych w tym dodatku ulepszeń bardzo szybko przestaje się zauważać. Dopiero gdy ponownie odpali się starego, nieaktualnego RA2 widać, jak wielka jest różnica. Nie da się ukryć, że w stworzenie packa, tym razem z misjami, włożono naprawdę sporo wysiłku. W każdym razie więcej niż w jakikolwiek dodatek do serii C&C, jaki się do tej pory ukazał. Dobrze znam je wszystkie, więc mogę to stwierdzić z pełną odpowiedzialnością. Zarzykowałbym nawet stwierdzenie, że w Yuri's Revenge gra się zdecydowanie przyjemniej niż w podstawowy, przewidywalny RA2. Z drugiej strony, wcale nie jest to jakaś nowa jakość. Ponadto dla maniaków przejście dodatku może się okazać zbyt proste (łatwe, lekkie, ale także przyjemne), bowiem zakładam, że tylko wierni fani C&C czytają ten tekst. Reszta pewnie wybuchnie śmiechem na kosmiczne efekty nowej Dune.

Na koniec pragnę zaznaczyć, że ocenę przyznałem nie w kategorii "gra", lecz "dodatek do gry". Zresztą, cała recenzja i tak na nic – powiedzmy sobie szczerze, już wkrótce nadejdzie długo oczekiwany Renegade i kto będzie wtedy pamiętał o jakimś dodatku do RA2? Ale póki co, bez dwóch zdań raz jeszcze możemy powiedzieć: Westwood Proudly Presents.

Reszta jest milczeniem.

Bardzo dobry dodatek!

Premiera 3.12

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

Komentuje
Mateusz Borek

POLSKA GOOLAI!

gratis!



Przebieg spotkań toczy się na znikomym poziomie, komputerowi przeciwnicy nie dają się robić z konta było jakimś trikiem, a cała zabawa jest wyjątkowo dynamiczna.

ŚWIAT KOMPUTEROWYCH

Pozostało tylko sięgnąć przed komputerem i zakrzyknąć: Polska Goolai!

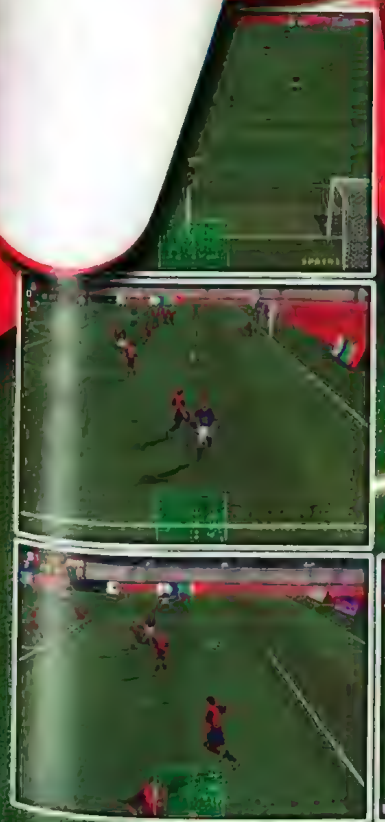
www.gry.onet.pl

POLSKA GOOLAI! to Jedyna komputerowa symulacja gry w piłkę nożną w pełnej polskiej wersji językowej. Do tego z profesjonalnym komentarzem najlepszego polskiego komentatora piłkarskiego – Mateusza Borka. Taka oprawa z pewnością pozwoli poczuć emocje turnieju finałowego w Azji. W **POLSKA GOOLAI!** znajdziesz 40 narodowych reprezentacji, włącznie z tymi, które awansowały do Mistrzostw Świata, 4 tryby rozgrywek oraz opcję gry dla 8 osób naraz. A jakby tego było mało – w pudełku znajdziesz superprezent w postaci joypada!



www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 Trecision S.p.A. All rights reserved. Trecision Net-entertainment name and logo are registered trademarks of Trecision S.p.A. Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Włodarczyk.



8

Producent: Westwood / EA Dystrybutor: M Group Internet: www.westwood.com Wymagania: P266 MHz, 64 MB RAM, 2 MB video RAM, Win 9x, DirectX Akcelerator: niepotrzebny

- 1. jeśli lubisz RA - wszystko... 2. klimat 3. mnóstwo nowych jednostek
- 4. nowy krajobraz 5. nowe taktyki...
- 6. dla wyadaczy za łatwa i za krótka (ale zawsze jest poziom Hard)
- 7. nadal kiepska AI przeciwnika

OFIARNI

DIVIDED GROUND

Middle East Conflict 1948-1973



Mac Abra

Ogólnie to lubię firmę Talonsoft, gdyż pracujący w niej ludzie zrobili wiele dobrego dla fanów gier strategicznych. Wszelako przy całej sympatii dla TS, nie ukrywam, że irytuje mnie jej "polityka". Tasiemcowate cykle (Battleground!!!!...), eksploatawanie do młodości jednego tematu (wojny secesyjne... autentycznie, obrzydzili mi dokumentnie ten okres w historii) sprawiają, że do każdej kolejnej gry z tej stajni podchodzę ostrożnie - jak pies do jeża. Nigdy nie wiem, co mnie spotka.

W podejściu do najnowszego produktu spotkał mnie zawód i to spory. Tym większy, że początkowo wyglądało, iż będzie pięknie. DG opowiada bowiem o wojnach izraelsko-arabskich w okresie 1948-73. Temat stosunkowo mało ograny i nieznan. A przecież było tam naprawdę gorąco i to nie tylko dlatego, że kolejne starcia toczyły się na pustyniach w palących promieniach słońca.

Ostrzyłem zębki na tę grę - o naiwny! W miarę upływu czasu coraz bardziej wydłużała mi się mina. DG hula na engine'ie znanym choćby z leciwego już Western Front i nie za bardzo zauważyłem, by wprowadzono coś nowego. Drugim niemiłym zaskoczeniem była mizerna instrukcja. Talonsoftowcy znani byli z tego, że ich instrukcje były grube, obszerne i do bólu szczegółowe. Tymczasem tutaj zafundowano nam jakąś cienką broszurkę i to - jak mi się zdaje - zrobioną przez kogoś, kto za wiele w tę grę nie pograł. Trzecią n'emiłą niespodzianką była nadszpiegowana niestabilność gry. Wyskak wała do Windows tak często jak wyposzczony Casanova do pobliskiego domku z wesółymi paniami! Nie wspominając już o paru innych duraczkach, które oczywiście nie ułatwiały życia. Na stronie producenta znalazłem patch, którego instalacja znacząco zredukowała te frustrujące zwisy i bugi - no ale, na miłość boską, gdzie byli firmowi beta testerzy?!

Jak sami rozumiecie, po zimnym prysznicu na dzień dobry humor mi się zwarzył totalnie i na grę patrzyłem raczej okiem sępa, niż obiektywnego recenzenta. Trzeba jednak przyznać, że gra starała się bardzo, by NIE poprawić mi nastroju. O ile do sporo ponad 20 misji solowych, opartych zwykle na faktach historycznych, zastrzeżeń specjalnych nie mam, to tryb kampanii okazał się skandaliczny. Są wprawdzie 4 (po dwie na obie strony), ale prawdę powiedziawszy różnią się głównie nazwami. Tak czy inaczej, są nudne do bólu - cały



czas miałem wrażenie, że gram w jedną i tę samą misję solową, tyle że zmienia się mapa albo strona, po której jestem. Ja wiem, że tak właśnie wyglądają kampanie, ale nic też nie poradzę, że wynudziłem się podczas gry setnie i stanowczo odradzam posiadaczom DG by angażowali się w rozgrywkę w tym trybie. Sporo w tym winy AI komputera.

Nie rozumiem, w Western Front wróg zachowywał się dużo bardziej sensownie niż tutaj. Czyżby więc świadomie obniżono poziom AI? Ale po co? Nie wiem. Wiem za to, że braki AI szczególnie rażą właśnie w kampaniach. Tam należy przecież myśleć globalnie. Tymczasem komputer często zachowuje się jak gracz szachowy, dla którego najważniejszym celem jest zabicie jak największej liczby pionków wroga, a nie zaszczytowanie króla.

O grafice i muzyce nie będę się wypowiadał. Nie dlatego, że jest bardzo zła (bo nie jest), po prostu W NICZYM nie odbiega od tego, co widzieliśmy już w Western Front, Rising Sun, i... i szkoda czasu na powtarzanie tych samych opinii. Wymagania sprzętowe są jak na dzisiejsze czasy skromniutkie (ale też dlatego, że gra robiona jest na engine'ie sprzed kilku lat, więc cieszyć się nadmiernie nie ma z czego). Można grać tak solo, jak i w trybie multiplayer (do 16 graczy via LAN lub Internet, w tym także przez pocztę elektroniczną).

W efekcie uzyskujemy grę co najwyżej przeciętną, której nie polecam fanom strategii. Zdaje sobie sprawę, że w tej recenzji skoncentrowałem się na negatywach, pomijając choćby całkiem niezłą (mimo wszystko) grywalność itd. OK. Wcale nie twierdzę, że jestem obiektywny. Ale jakby ktoś zaprosił was na "wystawne przyjęcie w ekskluzywnej restauracji", a skończyłoby się na cheesburgerze i frytkach w Mac Donaldzie... Ja LUBIĘ frytki z Maca - ale, u licha, liczyłem na kawior i trufle!

GATUNEK: STRATEGIA

GATUNEK: PINBALL

Dirt Car Racing: Pinball

Takasha

Podobnie jak platformówki, komputerowe pinballe mają długą, chlubną historię i wielu sławnych przedstawicieli. Ostatnio mieliście okazję poznać jednego z nich, tzn. zamieszczony na płycie CDA Big Race USA. Większość pinballi ma klasyczny wygląd i formułę, którą znamy wszyscy z salonów gier. Bywały jednak i takie, które wychodziły daleko poza ramy schematu. Takim tytułem był np. Adventure Pinball: Forgotten Island - gra wspierana engine'em Unreal!

Wróćmy jednak na ziemię i zajmijmy się naszym dzisiejszym bohaterem. Temat gry, którą wysmażył koleś z Ratbag, wyciąga z serii wyścigów samochodowych pod tytułem Dirt Track Racing. Jak dotychczas ukazały się trzy: Dirt Track Racing, DTR: Australia, DTR: Sprint Cars. Ten ostatni miałem okazję opisywać, a od pozostałych odbił się swego czasu Gem.in. DTR: Sprint Cars dostało całe 3 punkty, więc - jaki widać - daleko nie dojechało. Podobnie pozostałe wyścigi - gdy zapytałem o nie Gem.iniego, wyciągnął z szuflady papierowy woreczek z kolorowym pawiem i pomachał nim zamazując.

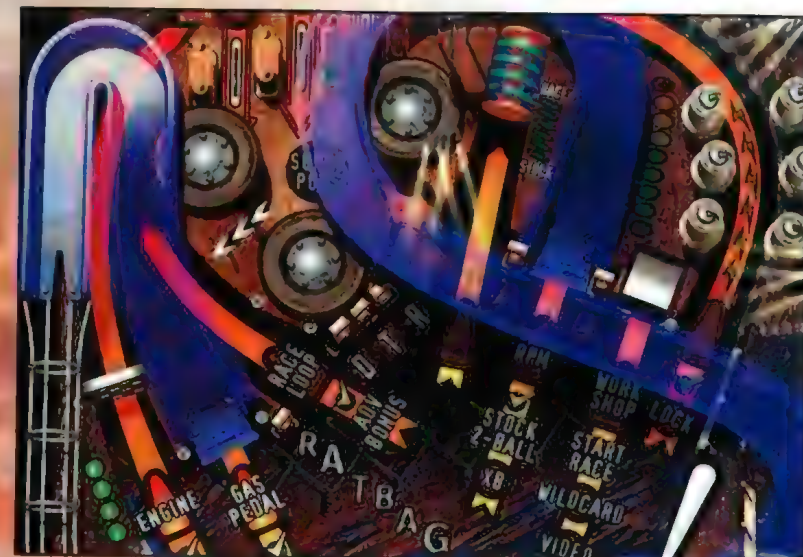
Wyścigowy pinball nazwano Dirt Track Racing: Pinball - a jakże :). Gracz dostaje dwa stoły, oba w podobnym klimacie i z taką samą liczbą bumperów (trzemą). Oba zostały tak konstruowane, aby gracz miał wrażenie, że uczestniczy w wyścigu pięknych maszyn. Oczywiście potrzebujesz sporej wyobraźni, żeby wmówić sobie, że stalowa kulka to najnowszy bolid wyścigowy. Wygląd i projekt DTR: Pinball ma ci w tym pomóc.

W determinowane przez temat stoły zaopatrzone w całą masę pobudzających przez kulkę atrakcji. Wybijając pewną sekwencję, możemy np. zmieniać biegi maszyny. Należy w tym celu uderzać w specjalne tarcze. Jeżeli graczowi uda się dojechać do czwórki, dostaje premię - 20 milionów. Każdy kolejny rajd po specjalnie skonstruowanych torach zbliża kierowcę do Late Model 5-Ball. W tym trybie nastajemy i strzelamy aż pięcioma kulkami. Oczywiście stawki za trafienia są znacznie wyższe.

Dobroba zabawa, lecz tym razem dwiema stalowymi kulkami, czeka was, jeśli uderzycie w rampę RPM. Dobrze zjechać do Wildcard i Workshop. W tym pierwszym uzyskujemy 50 tysięcy za wejście. Za następne kolejne stawka rośnie o kolejne 50 tysięcy zielonych. Kiedy uzbieramy odpowiednią sumkę, można zrobić porządne zakupy. Nowe ogumienie, skrzynia biegów, zawieszenie itd. Nie ma wszystkie części naszego bolidu mogą być w Workshopie unowocześnione. Oczywiście jest to bardzo opłacalna inwestycja. Na stole Dirt Track Racing umieszczono odpowiedniki wszystkich głównych zespołów samochodu. Unowocześnienie jednego z nich spowoduje, że jeśli trafisz w jego strefę kulką, dostaniesz znacznie więcej punktów.

O ile na stole DTR chodzi o rozbudowanie maszyny, doładowanie i przysięgnięcie kosmicznej prędkości, o tyle w DTR: Sprint Cars stawiamy na umiejętności kierowców. Trzeba w tym miejscu wyjaśnić, że Sprint Cars to małe, śmieszne samochodziki, które pamiętacie zapewne z Mad Maxa. Konstrukcja pojazdu to właściwie sama klatka ze stalowych rur, cztery kółka, potężny silnik. Te wózki są diabło zwinne i mają potworne przyspieszenie, lecz są również bardzo niestabilne. Wyścigi SP cieszą się w USA niesamowitym powodzeniem - zdaje się właśnie dlatego, że niemal w każdym wyścigu jakaś załoga kończy zabawę do góry kółkami.

W pinballu musimy najpierw posadzić za kółkami doświadczonych kierowców. Nie ma co ukrywać - twoje prawko kategorii B nie wystarczy i przy mistrzach SP jesteś co najwyżej niedzielnym kierowcą. Umiejętności zawodowca przekładają się oczywiście na punkty, a te obaczają lepszy wynik, tak to się właśnie kręci.



Dirt Car Racing: Pinball parkuje w środku stawki pinballowych hitów. Stoły są wykonane porządnie. Możemy odpalić je w rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200 punktów oraz określić ilość detali obrazu. Do wyboru mamy również trzy ujęcia kamery. Muzyczka, która nam towarzyszy podczas zabawy, brzmi dość dobrze. Dźwiękom również nie można nic zarzucić. Gra toczy się bez zbędnych przestojów, a bonusy są całkiem pomysłowe. Niekiedy kulka niknie z pola widzenia, co jest spowodowane olbrzymią ilością lampek i kolorowych strzałek, ale ogólnie gra się dobrze. Nie do końca rozplanowano też trasy kulek, ale to jest raczej moja subiektywna opinia (Gem.in nie miał im nic to zarzucić). Autorzy przygotowali cztery poziomy gry (Novice, Regular, Arcade, Tournament), więc każdy gracz będzie mógł dopasować poziom trudności, a także zagrać z przyjaciółmi. Poszczególne tryby umożliwiają oczywiście grę naprzemienną (do czterech graczy). Inne konfiguracje, podobnie jak w Pinball Kiss czy Avenger's Pinball, obejmują wszystkie standardowe w tego typu grach opcje.

Dirt Car Racing: Pinball jest świetny, jeśli będziesz grał z kumplem. Zabawa w samotności przynosi już mniej radości i szybko się nudzi. SPR to tytuł, nad którym warto się zastanowić, jeżeli nie masz akurat w domu żadnego pinballa. Jednocześnie jest wiele lepszych i ciekawszych gier z tego gatunku (choćby wspomniany Adventure Pinball: Forgotten Island). Nie ma wątpliwości, że fani wyścigów samochodowych SCR zagrają w pinballową wersję z przyjemnością. Ogólnie gra znajduje się gdzieś pomiędzy 6 i 7 na dziesięciopunktowej skali CDA. Specjalnie nie polecam, ale odradzam też nie sposób.

Producent: Ratbag • Dystrybutor: Inigames • Internet: http://www.ratbaggames.com/index • Wymagania: Pentium 266, 32 MB RAM, 60 MB hard disk space, 4x CD-ROM, Windows 95/98/ME, 4 MB Video Card • Akcelerator: nie trzeba

5 kulek rulez! • wyścig w każdej turze
nic nowego • tylko dwa stoły • uba stoły bardzo podobne

6

4

Producent: Talonsoft • Dystrybutor: Talonsoft • Internet: www.talonsoft.com

Wymagania: P133 32 MB RAM Win 9x, DirectX • Akcelerator: zapomnij!

starannie odtworzone realia historyczne • dobre misje solowe • rzadko wykorzystywany w grach teatr działań

niestabilność • sporo błądów • słaba kampania • kiepska instrukcja • marne AI

ONE

Jurassic Park III

Games

Dino Defenders oraz Danger Zone

LEGION

Jak można się było spodziewać, pojawienie się w kinach kolejnej (trzeciej) części Parku Jurajskiego zaowocowało powstaniem gier komputerowych i produktów czerpiących z tej tematyki. Jednym z pierwszych jest zestaw gier opisywanych w niniejszym artykule. Grono dopuszczonych do zabawy jest niestety niewielkie z uwagi na przedział wiekowy odbiorców produktu. Stworzony przez amerykańską grupę Knowledge Adventure, specjalizującą się w tworzeniu programów edukacyjnych, produkt składa się z kilku gier należących do najprzeróżniejszych gatunków i przeznaczonych dla dzieci w wieku od 7 do 13 lat. Każda z tych gier oparta jest na fabule najnowszej części Parku Jurajskiego i z zasady ma łączyć przyjemne z pożytecznym, a więc oferuje naukę połączoną z zabawą.

Cel i założenie bardzo szczerne, biorąc pod uwagę liczbę godzin spędzanych przez maluchy przed komputerem. Niech chociaż raz czegoś się nauczą.

Cały pakiet składa się z kilku gier. Moim zadaniem jest przybliżenie dwóch wymienionych w tytule elementów, z których jeden ma charakter zręcznościowej platformówki (Dino Defenders), a drugi przypomina nieco chińczyka i jest grą planszową z ukrytymi pod każdą pozycją minigrami (Danger Zone). Każda z gier wchodzących w skład pakietu jest samodzielna względem pozostałych i w związku z tym - zanim przejdę do szczegółów - kilka słów poświęcę na opisanie pewnych elementów wspólnych, które można znaleźć na płytkach pochodzących z Knowledge Adventure.

W tak zwanych Xtras, umieszczonych standardowo na każdej płytce z grą, znajdują się związane z tematyką dinozaurów quizy, minigry

GATUNEK: ARCADE/EDUKACJA



Drugi bonusik to karty do gry z dinozaurami. Zawiera on kolorowe obrazy czterech gadów (w każdej grze cztery inne), o których można uzyskać szczegółowe informacje (wzrost, waga, długość zębów). Obrazy można wydrukować w postaci wspomnianych kart, którymi można wymienić się z kolegą. Poza tym możemy zajrzeć do typowej galerii dinozaurów, w której znajdziemy bardziej szczegółowe informacje na ich temat (nawet takie, które sprostowują przekłamania zawarte w filmach).

Najbardziej rozbudowanym dodatkiem jest Instytut Parku Jurajskiego, w którym znajdziemy dwie gry - puzzle (T-Rex) i dwie karty, oraz część internetową Instytutu, która obiecuje atrakcje w postaci wizyty na Wyspie Przygód w Universal Studio w Hollywood lub na tej samej stronie uzupełnienie informacji na wszelkie tematy dotyczące dinozaurów.

Wszystkie dodatki są wyposażone w linki umożliwiające połączenie się z odpowiednimi serwisami internetowymi, zgodnie z zakresem danego bonusu. Dzięki temu po ukończeniu wszystkich dostępnych poziomów możliwe jest wpisanie się na listę najlepszych, jak również uzyskanie kolejnych etapów quizów.

Dodatkowo autorzy wyposażyli każdą płytkę w opcję, po zainstalowaniu której na pasku zadań spacerować będzie dość pokaźnych rozmiarów Spinosaurus. Bestia robi głupie miny, a zacięta przez kursor myszki może porać łapę pazurami, a nawet rozbić monitor potężnym ogonem. Nie ma się jednak czego obawiać, gdyż w każdej chwili możemy gada porazić prądem, uśpić lub złapać w sieć, a nawet wysłać koledze. Przypominam, że jest naprawdę zabawny, chociaż zbyt często wyciąga witrynę zachęcającą do połączenia z jego rodzimą stroną internetową.

Jednak wystarczy tych bonusów. W rzeczy samej stanowią naprawdę niezły dodatek edukacyjny poszerzający wiedzę (no może w dość wąskim zakresie) maolata, jednak to, co najbardziej zainteresuje rzeczonych maolotów, to właśnie gry. Z góry uprzedzam, że na większą uwagę zasługuje gra Danger Zone. Dlaczego? Przekonajmy się poprzez porównanie obu produktów.

Określając wyżej Danger Zone mianem swoistego chińczyka miałem na myśli główną regułę rządzącą grą, a dotyczy ona liczby wylosowa-

nych oczek, o które przesuniemy pionek na planszy. W tym przypadku pionkiem jest klawisz [space], a pionkiem terenowy samochód z napędem na cztery koła. Plansza zaś to nawiedzona przez trzęsienie ziemi wyspa z laboratorium, w którym klonowane są dinozaury. Wyspa, jak i nasz pionek, są w pełni trójwymiarowe, wyspa ponadto jest bajecznie kolorowa i ma kilkadziesiąt pól, po których możemy przemieszczać nasz 4x4. Generalnie celem gracza lub graczy jest dostanie się do laboratorium umieszczonego w centrum wyspy. Jednym z warunków utrzymania pozwolenia na wjazd do niego jest zdobycie DNA wybranego dinozaura. Kto pierwszy zdobędzie cztery próbki materiału genetycznego, musi tylko dostać się na pole oznaczające wjazd do laboratorium. Nagrodą za wygraną grę jest możliwość odtworzenia wybranego gada z "upolowanego" DNA celem wydrukowania jego obrazu. Aby uzyskać pełną galerię dinozaurów, należy ukończyć grę siedem razy. Na planszy zawsze znajduje się dwóch graczy, co pozwala na grę dwuosobową z kolegą lub zmagania z komputerowym "Dino Defenderem".

Plansza gry składa się z kilkudziesięciu pól, na których spotykają gracza najprzeróżniejsze zdarzenia. Zdarzenia można podzielić na cztery kategorie. Pierwsza i zarazem najważniejsza to tzw. operacja DART, czyli kłowanie na gadzie DNA. Wprowadzając samochód na pole oznaczone symbolem celownika gracz zostaje przeniesiony do dżungli, by za pomocą snajperskiego próbnika ustrzelić wybranego dinozaura. Oczywiście łowy są bezkrwawe, a jedynym obiektem, który może w ich trakcie uciec, jest Dino Defender gracza. Drugi rodzaj pól to lokacje, których odwiedzenie powoduje uruchomienie jednej z jedenastu minigrerek o najprzeróżniejszych charakterach. Dobrym przykładem są pola o nazwach Decoding Danger i Call of the Wild, gdzie musimy się wykazać refleksem i spostrzegawczością, jak i pamięcią do dźwięków.

Każda pomyślnie zakończona operacja nagradzana jest punktami gry, których możemy użyć, by kupować sprzęt w sklepie z dinoakcesoriami, jak w punkcie pierwszej pomocy czy też wezwać helikopter dla wyciągnięcia auta z błota. W większości minigrerek wprowadzony został element rywalizacji bądź współpracy z graczem wirtualnym lub kolegą z tej rodziny.

Niestety nie ma tu miejsca na szczegółowe opisanie wszystkich możliwości, jakie oferuje Danger Zone. Generalnie muszę stwierdzić, że nie potkałem się jeszcze z tak rozbudowaną, a zarazem niesamowicie przystępną grą dla dzieci. Ale nie tylko. Przypominam, że spędziłem kilka obcych godzin, bawiąc się w towarzyszącą grę, już wyłącznie dla własnej przyjemności.

Wizualnie i dźwiękowo produkt stoi na naprawdę wysokim poziomie.

Dino Defenders

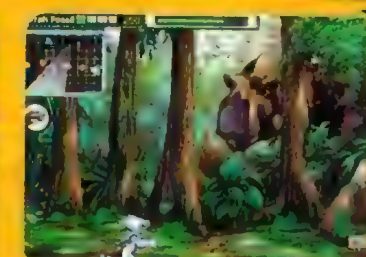
Niestety tak pochlebnych opinii nie można wyrazić na temat drugiego produktu Knowledge Adventure: Dino Defenders. Gra została oparta na tym samym engine'ie graficznym co opisywana powyżej, zkolwiek - jak już wspominałem - jest to typowa platformowa zręcznościówka. Oczywiście tematyka zaczerpnięta została z filmu, a co za tym idzie - głównym zadaniem gracza jest dotarcie do zniszczonego przez trzęsienie ziemi laboratorium. Jednak zanim udamy się na pole walki, warto poświęcić kilka słów treningowi i samemu menu gry, które mimo wszystko wykonane zostało interesująco, a przede wszystkim w sposób przystosowany dla małoletniego odbiorcy. Przed dokonaniem każdej czynności słyszymy i widzimy ostrzeżenie o skutkach, jakie wywołały nasze działania, jesteśmy również szczegółowo wtajemniczani w dostępne opcje przez mocno przejętego lektora. Duży nacisk położono na prostotę obsługi i zasługuje ona na pochwałę z uwagi na odbiorców Dino Defenders. Dokładność wyjaśnień najpełniej można odczuć w misji treningowej, w której dzięki tzw. "cieniowi" zapoznamy się z możliwościami manualnymi naszego bohatera. Zobaczymy tam szczegółowy opis każdego klawisza sterowania i poznamy zasady bezkrwawej walki z dinozaurami.

"Wygląd" Dino Defenders nieco przypomina niesmiertelnego Prehistoryka, jednak nasz dzikus ubrany jest w specjalną i mieniącą się w słońcu zbroję, a zamiast ogromnej maczugi ma cały arsenał brodek obywatelskich dinozaurów. W tym przypadku też nie ma mowy o rozlewie krwi. Cała fabuła sprowadza się do przemierzania poszczególnych plansz, na których umieszczone są przekątniki zasilające zniszczone po trzęsieniu ziemi. Naszym zadaniem jest włączenie ich wszystkich celem przywrócenia zasilania na wyspie, co umożliwi zapędzenia gadów do ich wybiegów. Zanim do tego dojdzie, musimy

przebrać przez pięć dostępnych leveli, na które składa się kilka scenariuszy. Każdy przenosi nas w inne otoczenie - raz poruszamy się w stepie pełnym niewielkich, ale bardzo zadziornych Velociraptorów, innym razem przemierzamy po łanach w dżungli zamieszkałej przez T-Rexa, by czasami zanurkować w podziemnej jaskini albo znaleźć się w spustoszonej muzeum, w którym zaległy się Pterodaktyle. Nad każdą planszą trzeba trochę pomyśleć, gdyż sama zręczność nie wystarczy. Akcja gry nie jest zbyt dynamiczna, lokacje są ładne, jednak nie rewelacyjne. W tym zakresie Dino Defenders odstaje znacznie od Danger Zone. W tym przypadku problemem jest przedział wiekowy odbiorców. Moim zdaniem, mało dynamiczna akcja szybko zniechęci starsze dzieci do Dino Defenders. Z drugiej strony, wzbudzi zainteresowanie młodszych dzieciaków - jednak sterowanie postacią Defendera może okazać się zbyt skomplikowane, a lokacje zbyt trudne do pokonania. Autorzy chyba nie mogli się zdecydować, do kogo gra jest adresowana. O ile w Danger Zone poziom trudności i nastawienie na edukację połączoną z nauką zostały wyśrodkowane (przez co znajduje ona wielu zwolenników) o tyle w DD już po chwili dziecko zacznie się nudzić, a poza tym niczego się nie nauczy.

Ocenę mogą nieznacznie podnieść wrażenia, które daje strona graficzna i dźwiękowa. Lokacje są różnorodne i bardzo ładnie wykonane, postacie gadów i bohaterów są w pełni trójwymiarowe i co najważniejsze, duże i kolorowe. Ponadto, podobnie jak w DZ, towarzyszą nam ciągle komentarze lektora, który chętnie służy radą i potrafi zdopinguować dziecko do dalszej zabawy. Poza tym każdy przełom w grze okraszony jest wspaniałymi sekwencjami animowanymi, które na pewno spodobać się najmłodszym. Jednak, jak wspominałem wyżej, na wyższą ocenę zasługuje Danger Zone ze względu na większą wartość edukacyjną, ciekawszy pomysł i mniej standardową oprawę. Dino Defenders nie jest całkowicie złym programem, jednak chowa się w jej cieniu.

Każda z tych dwu gier oparta jest na fabule najnowszej części Parku Jurajskiego i z zasady ma łączyć przyjemne z pożytecznym, a więc oferuje naukę połączoną z zabawą



Patrząc całościowo na produkty Knowledge Adventure, można powiedzieć, że autorzy znają się na rzeczy i wiedzą, w jaki sposób dotrzeć do najmłodszych użytkowników komputerów. Nie wprowadzając do swoich gier elementów przemocy stworzyli ciekawe i zabawne dzieła, jakich naprawdę brakuje na rynku gier. Pozostaje mieć nadzieję, że gry te zostaną wydane w języku polskim.

Dino Defenders

5

Producent: Knowledge Adventure ■ Dystrybutor: Knowledge Adventure ■ Internet: <http://www.KnowledgeAdventure.com> ■ Wymagania: P 333 64 RAM ■ Akcelerator: niekonieczny

■ ładna oprawa graficzna i dźwiękowa ■ bez rozlewu krwi

■ nuda ■ zbyt skomplikowane dla najmłodszych odbiorców, dla których została przewidziana

Danger Zone

8

Producent: Knowledge Adventure ■ Dystrybutor: Knowledge Adventure ■ Internet: <http://www.KnowledgeAdventure.com> ■ Wymagania: P 333 64 RAM ■ Akcelerator: niekonieczny

■ wykorzystanie zasad gry planszowej ■ dynamiczne tło ■ wspaniała grafika i dźwięk ■ możliwość rywalizacji i współpracy ■ bez rozlewu krwi

■ tu trochę zbyt "amerykańskie" wykonanie?

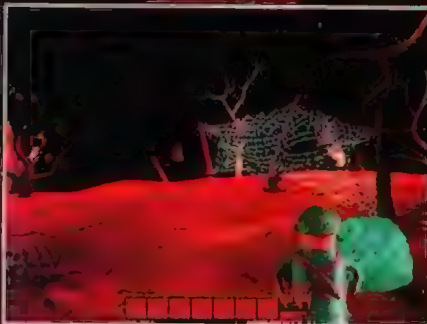
CLAY AGENT

El General Magnifico

Tak się jakoś porobiło, że gry komputerowe tworzy niemal każdy, kto ma na to ochotę. Odnoszę niekiedy wrażenie, że niektóre z gier powstały tylko dlatego, że ich twórcy nie mieli akurat niczego innego do roboty.

Nie jest to do końca takie złe - lepiej pisać programy komputerowe, niż mordować np. komputery. Czy można zabić komputer? Wiesław Górnicki opisał przypadek, z którego wynika, że można. Po przepędzeniu Czerwonych Khmerów ze stolicy Kambodży zobaczył tam w jednym z biur komputer, o którym można jedynie rzec, że został zamordowany. Z klawiatury, na przykład, wylamano każdy klawisz, który następnie pieczołowicie miażdżono. Każdy scalak na płycie głównej rozbito uderzeniem małego młoteczka, wszystko starannie wybebeszono i porozbijano, w ślepej furii zadając sobie znacznie więcej roboty, niż to było

potrzebne do uszkodzenia komputera. Aby zabić ten komputer, ktoś stracił minimum czasu. Twórcy gry "Clay Agent" też mieli sporo czasu do zabicia - i trzeba przyznać, że to, co osiągnęli, nie jest zwykłą partaniną - o nie! To partanina mi-



strzowska! Przystępować do pisania gry, nie mając zupełnie scenariusza, nie każdy potrafi - ale, jak się okazuje, przedsięwzięcie może się udać! Program jest

liniowy aż do bólu i ma się wrażenie, że jego twórcy wymyślali kolejne gagi ad hoc, w zależności od potrzeby chwili.

Gra należy do modnych obecnie krzyżówek. Nie bardzo wiem, co prawda, co jej twórcy chcieli ze sobą skrzyżować. Wydaje mi się - ale to tylko moja supozycja! - że zamierzali połączyć przygodówkę z platformówką i wyszło im coś, co niestety nie odziedziczyło żadnej z cech, za które tak lubimy oba gatunki.

Na początku mamy bardzo kiepskie wprowadzenie do gry, a potem jest jeszcze gorzej. Clay Agent to gliniany jegomość wysłany przez nieznanego nam bliżej typa na dość podejrzanie wyglądającą planetę w poszukiwaniu zaginionej kuli bilardowej. Prowadzący jakiś pojazd kosmiczny (?) człowiek wydobywa z ukrycia cylinder z Gliniakiem, ożywia go głosem kawalerskiej trąbki i wysyła w ślad za kulą. Gliniak ląduje na planecie i od tej chwili gra jest twoja...

Zacznijmy od tego, że grę w zasadzie "porabano" na dość luźno ze sobą powiązane kawałki. Agent Gliniak musi kolejno pokonywać ekran za ekranem - inaczej tego nie sposób nazwać. Wszystkie przedmioty potrzebne do uporania się z przeszkodą (rozpadliną, piotem, zamkniętą furką) znajdujesz na tym samym ekranie. Problem nie wymaga od ciebie przesadnego napięcia intelektualnej muskulatury, bo kursor zmienia kształt, gdy z konkretnym przedmiotem możesz coś zrobić. Wszystko razem sprowadza się do kilku prób niewymagających od gracza nawet pomysłowości - przedmioty potrzebne do uporania się z problemem Gliniak znajduje albo w pobliżu, albo ma przy sobie (stalowy

falecuch). W zasadzie można by ją zaliczyć do platformówek, te jednak wymagają od gracza zręczności manualnej, manewrowania pomiędzy bujającymi się lianami, przeskakiwania z gałęzi na gałąź - Gliniak jednak w ogóle takich ewolucji nie wykonuje. Nie lubi zresztą bez potrzeby pchać nosa w niebezpieczeństwo i kiedy każesz mu zrobić coś ryzykownego, podnosi obie fapy i ostrzega cię irytującym "o! O!". Zadania, jakie mu trzeba zlecać, są z dodatku irytująco nie logicznych (niech nikt, komu yaya miłe, nie próbuje wykonać wykrywacza min z rozwidłonej gałązki i sprężyny z rozbitego budzika!). Wszystko to, co robimy, pozbawione jest zresztą sensu - nie wiemy, czy posyłając Gliniaka do labiryntu przybliżamy go choć o cal do celu. Wierzymy, że tak, ale już po ósmej czy dziesiątej planszy do kontynuowania gry potrzebne jest coś więcej niż ślepa wiara - a tej mi zabrakło...

Dla porządku dodać należy, że gra ma wyjątkowo prosty interfejs, oryginalną grafikę - wszystko wszak dzieje się w świecie z gliny! - i niezłe animacje. Dość mocnym jej punktem jest ilustracja muzyczna - prosta, ale miła dla ucha. Grę można zapisywać w dowolnym punkcie i spokojnie ten zapis wywołać.

Clay Agent można by ostatecznie polecić dzieciom, pod warunkiem że potem będziemy nadzorować ich zabawy. Pokonywanie linii energetycznej za pomocą zarzucania na nią falecucha udało się wprowadzić (i tylko raz!) Kurtowi Russelowi i Sylvestrowi Stallone, nie jest to jednak coś, co może ucieszyć oko rodzica.

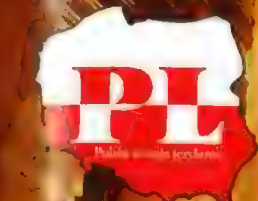
Przygodówka bez scenariusza?!

premiera w grudniu

Orientalne Noce

79.90 CENA

Książkę Persji spotyka Larę!!!



Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i Jednej Nocy”, przesliczna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrozące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcyciekawych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Węzyrem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

wanadoo



VISIONWARE



3+

Producent: 1C Company • Dystrybutor: Manta • Internet: xxxxxxxx • Wymagania: P133 Karta graficzna 2 MB RAM Windows95/98/ME, 16 MB RAM, CD x86, DirectX 7.0 lub lepszy 100 M/s wolne przestrzeni na HD

• Akcelerator: tak

• ładna (choć bez przesady z zachwyłami) grafika i niezła muzyczka

• kompletny brak „akcelowek myśli” przewodniej w grze. Można oczywiście robić grę bez scenariusza, ale po co

Wiggles



Tiges

O Wiggach jest głośno już od kilku miesięcy. Nie ma ich temat nieco sprzeczne informacje - a to mowa o... **la Creatures, ktoś z kolei bawia, że to mowa o... Settlers itp.** Jako że dwoma ostatnimi sporo się swojego czasu bawiłem, chciałem na własnej skórze przekonać się, czy gra w "Wiercipięty" (tłumaczenie autora) jest rzeczywiście tak dobra, jak sugerowały osoby, które grały w jej wersji beta Wiggów. Dlatego też, kiedy tylko w redakcji pojawiła się pełna ich wersja Wiggów, nie trzeba było wywierać na mnie presji za pomocą bejsbola, i podjąłem się napisania recenzji jako ochotnik.

Na początku chciałbym poruszyć kwestię, która osobście trochę mnie drażni. Otóż chodzi o stosowanie w języku polskim liczby mnogiej do określenia pojedynczego osobnika. Media raczą nas jakimśi Settlersami ('settler' to po prostu osadnik), Kritersami, Gremlinsami ('gremlin' to nieładne określenie?) czy Fragglesami (jeden stworek to fragl, a dwa to fragile). Na szczęście jakoś obroniły się tej manierze Smerfy (smerfów, bym nie wytrzymał). Dlatego też uparcie będę stosował między innymi formę Wigg! i już! (Ten wstęp bynajmniej nie ma na celu zapchania strony - ma wam umilić czas, który zajmuje instalacja. A trochę zajmuje. Popatrzmy na pasek po-
stepu... Hm.)

Znosi się niestety na to, że do końca instalacji zostało jeszcze nieco czasu, zatem napiszę kilka zdań o grach, o których wspominałem we wstępie. Osadników raczej nie trzeba przedstawiać - wraz z wydaniem pierwszej części oka-



zali się przebojem i weszli już na stałe do klasyki gier komputerowych. Obecnie senia trochę się opatrzyła, ale w dalszym ciągu pozostaje w pamięci graczy. Co do Creatures to zupełnie inna historia - to właściwie nie jest gra, tylko program symulujący życie. Zastosowano tu dość zaawansowane techniki algorytmów genetycznych oraz sieci neuronowych, dzięki którym można uczyć kreaturki ("kreaturesy", he, he...) różnych zachowań w ich świecie, m.in. potrafią się rozmnażać, a także uczyć dzieci tego, czego same się dowiedziały. Przeprowadziłem nawet próby nauczania moich podopiecznych języka polskiego (nauka odbywała się metodą kija i marchewki, ale trzeba uważać, aby uczeń nie obraził się lub nie zniechęcił) - ze średnim skutkiem. Choć pocieprzewam, że gdybym wykazał więcej cierpliwości, mogłoby mi się udać. Jeżeli dodamy do tego możliwość manipulowania genami oraz walkę z inną rasą, otrzymamy właśnie Creatures w całej ich okazałości.

No, nareszcie koniec instalacji. Pół godziny to zdecydowanie za długo. Chwilę jeszcze trwało uruchamianie i w końcu zobaczyłem ekran tytułowy. Tutaj możemy się zdecydować na wybór wstępu, który jest jednocześnie samouczkiem, kampanią oraz pojedynczą grą (skirmish). Jeżeli wybierzemy ostatni tryb, możemy się zdecydować na powtórzenie misji z kampanii bądź potyczkę z czterema innymi plemionami.

Znacznie ciekawsza wydaje się kampania, w której przedstawiono historię Odyna - temu uciekł piesek Fenris i udał się w nieodpowiednie miejsce, gdzie trochę się zmienił... w piekielnego psa - i zaczął terrorizować okolicę. Odyn wpadł na pomysł, że wyciągnie kasztany z ognia, ale cudzymi rękoma, i poprosił nasze skrzaty, aby pokonały i przywiązały Fenrisa do łańcucha zwanego Glepnirem. Jednak by nie było zbyt łatwo, to w złośliwej pracy wzięcia Fenrisa za mordę (czy kark?) będą nam przeszkadzały inne skrzacie plemiona.

Kiedy w końcu zobaczyłem swoich podopiecznych, odniosłem wrażenie, że jedynym ich zajęciem jest poszukiwanie jedzenia, a jedynymi rozrywkami wypicie kolejnego kufia piwa oraz byczenie się na świeżym powietrzu (nie powiem: ich sposób na życie jest mi bliski). Wówczas zrozumiałem jedno: droga do zwycięstwa nie będzie ani łatwa, ani szybka. Trzeba zatem zacząć szybką naukę, aby z dość leniwych ludków zrobić sprawny mechanizm, który nie tylko będzie samowystarczalny, jeśli chodzi o pożywienie, ale także będzie w stanie pokonać wrogów i zdołać łańcuch. Oj, potrwa to kilka pokoleń Wigg!

Z tym akurat (pokoleniami) większego problemu nie będzie, bo skrzaty, podobnie jak stworki w Creatures, bez specjalnej zachęty łączą się w pary - co owocuje zwiększeniem populacji. (Naturalnie pod warunkiem, że przyrost naturalny jest dodatni, czyli więcej naszych skrzatów się rodzi, niż ich umiera.) Na szczęście dzieci nie trzeba uczyć od podstaw, gdyż przechodzi na nie doświadczenia rodziców (czy ktoś pamięta rysunek Mleczki

GATUNEK: SIMS/RTS/LOGICZNA



"Doświadczenie przechodzi z ojca na syna?") Wraz z rozwojem społeczności polepsza się stosowana technologia oraz umiejętności naszych podopiecznych. W tym także sposób walki bez broni, która na początku polega na zwykłym mordobiciu - ale trening może zrobić z adeptą tej sztuki (he, he) mistrza kung-fu. Ej ty, gdzie leżysz (do Wiggla mówię), gdzie miałeś kopać? Nie, nie gościa w... bierz łopatę i wracaj do roboty! Przepraszam, ale beze mnie by zginęły. Już kontynuuję. Rozwinięta technologicznie i pod względem moralnym społeczność "tligi" w końcu będzie mogła zająć się obróbką metali oraz alchemią.

Po kilku dniach spędzonych z Wiggami doszedłem do wniosku, że twórcy (którzy w młodości oglądali Smurfy "na dobranoc") bardzo podobają się Creatures i zapragnęli zrobić grę w podobnej konwencji, która jednak będzie miała większą dynamikę, a co za tym idzie - większą się przebiła się do odbiorcy. Postawiono przed graczem jasno określony cel: umożliwić rozwój technologiczny "Wiercipiętów", sprokować walkę w trakcie rozgrywki i mieszankę taką wypuszczonego na rynek. I wydaje się, że mieszanka ta udało się nieprzeciętnie. Cały czas byłem czymś zajęty. A to trzeba było znaleźć nowe źródło pożywienia, a to dzieci przestały przychodzić na świat. (Je, Wiggus - mam ci może pokazać, jak to się robi? Ze niby nieśmiały jesteś? Kurka wodna, więcej takich jak ty, to



szybko wyginiecie. No, pogłaszcz ją... nie po łokciu, pacanie! A to niedługo ma dojść do walki z innym plemieniem i jakaś taktyka wojenna byłaby mile widziana. Mimo wszystko zdaję sobie sprawę, że nie każdemu Wiggie spodoba się, choć nikt nie powinien też negować faktu, iż jest to bardzo dobra gra.

Powód, dla którego może być niepoprawnie oceniana, jest choćby taki, że wymaga ona cierpliwości, jaka jest potrzebna w czasie nauki skrzata (no i jak machasz tą ręką? Przewróciłeś się i teraz tyłek cię boli? Na drugi raz będziesz uważał).

To, co zdecydowanie różni Creatures od Wiggles, to humor oraz grafika. Nie da się ukryć, że obserwacja tego, jak nasze skrzaty próbują sobie poradzić z jakimś problemem, nieraz kończyła się śmiechem. Szczegółie godne polecenia są scenki, w których Wigg! stara się po raz pierwszy wykonać daną czynność - jego nieporadność jest wręcz rozbawiająca. Niejednokrotnie przy tym błędnie, a jas fasola to zorganizowany i do rzeczy facet.

Ciekawostka

Wiggles nie jest nazwą, pod którą gra będzie się pojawiać we wszystkich krajach. W niektórych będzie pod nazwą Digbles, co oznacza mniej więcej - górnicy ("Dig" to kopać). Przyczyną tego jest dość skomplikowana i wiążąca się z zagadnieniem praw autorskich - nie będziemy się w to wglębiać. Wystarczy, że zapamiętacie, iż jest to ta sama gra.



Grafika w grze wykonana jest tak, jak wymagają tego obecne standardy (niestety wymaga też takiego sprzętu). Pełne 3D powoduje, że można oglądać podopiecznych z różnych ujęć kamery, można sobie także pozwolić na jej płynne oddalanie i przybliżanie. Tekstury są kolorowe oraz dość szczegółowe.

Styl grafiki jest specyficzny (tami to zresztą widzicie). Jednym się podoba, drugim nie - jednak na pewno niewiele pozostawia obojętnych. W każdym razie screeny nie oddają w pełni jej uroków, na co należy wziąć poprawkę.

Zatem - sama radość? Tak, ale pod jednym warunkiem: musicie dysponować naprawdę mocnym sprzętem. Wymagania minimalne są dość duże - testowałem Wiggów na dwóch komputerach (C533, 256 MB RAM, GeForce 2 MX oraz Duron 600, 256 MB RAM, GeForce 256) i niestety płynność animacji nie była zadowalającą. Gra potrafiła się "zacinąć". Za to nie mam zastrzeżeń do muzyki, która jest

Powtórka z mitologii Wikingów

Odyn: jeden z głównych bogów północnych Germanów. Pan bogów i świata, bóg wojny i zwycięstwa, władca poległych w boju wojowników. Bóg poezji i mądrości, wynalazca znaków runicznych. Posiadał moc magiczną, znał sztukę zaklęć i czarów (dzięki zdobyciu miodu poezji, za który oddał jedno oko). Odyn występował jako krzepki, długobrody, jednooki starzec, ubrany w błękitny płaszcz i szerokoskrzydły kapelusz. Przedstawiano go również jako wojownika w hełmie, z tarczą i włócznią zwaną Gungnir. Odyn potrafił zmieniać się w zwierzęta. U południowych Germanów nosił imię Wodan (Wotan) i był bogiem wojny, zwycięstwa, zmarłych i założycielem wielu rodów książęcych. Kult Odyna często sprawowano w górach.

Fenris: w nordyckiej mitologii gigantyczny wilk, syn Lokiego i gigantycznego Angrboda. Został przykuty łańcuchem do skały przez bogów, ale w dniu Ragnarok ("kłeska bogów") Fenris odczepił jego łańcuch i przyłączył się do gigantów w ich wojnie przeciwko bogom. Przyłączył się do zła w czasie Ragnarok, by walczyć z Odynem i zjadać słońce.

Nie mam jednak zamiaru zachęcać przy tej okazji do kupna gry, bowiem jest ona na tyle specyficzna, że przydałoby się wcześniej spróbować, jak się w Wiggów gra. Na pewno zainteresują się nią miłośnicy Creatures oraz "Black and White", który ma podobną dynamikę rozgrywki. I tu, i tam należy dbać o rozwój technologiczny, "tresując" przy okazji komputerową sztuczną inteligencję. Jednak sposób, w jaki się to odbywa, jest już odmienny, co powoduje, że poznanie Wiggów jest prawdziwą przyjemnością. Oceny 10 mimo wszystko nie będzie. Moim zdaniem, dziewiątka byłaby najbardziej sprawiedliwa, jednak przez te kosmiczne wymagania sprzętowe obniżyć ją jeszcze o pół punktu. Przyznałem jej z kolei znaczek jakości, ponieważ Wigg! potrafiła wciągnąć na długie godziny i z pewnością nie jest to czas stracony.

PS CD Projekt szykuje polską wersję. PROSZĘ! A niech to będą WIGGLE! a nie Wigglesy!!!

8+

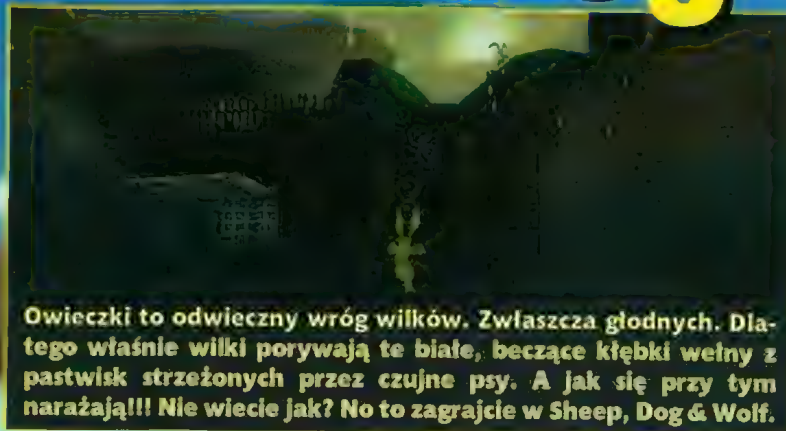
Producent: Innonica GmbH ■ Dystrybutor: CD Projekt ■ Internet: <http://wiggles.cdprojekt.com> ■ Wymagania: P 350 MHz, Windows 95, 128 MB RAM, DirectX 8 ■ Akcelerator: niekonieczny

- humor ■ grafika ■ aranżacja planów ■ nieprzewidywalne zachowanie skrzatów
- dla polskiego gracza: realne wymagania sprzętowe ■ przydługawa instalacja

021

Sheep, Dog & Wolf

Ghost



Owieczki to odwieczny wróg wilków. Zwłaszcza głodnych. Dlatego właśnie wilki porywają te białe, beczące kłębki wełny z pastwisk strzeżonych przez czujne psy. A jak się przy tym narażają!!! Nie wiecie jak? No to zagrajcie w Sheep, Dog & Wolf.

W tej właśnie grze przekonacie się, jak ciężki bywa żywot głodnego wilka (vel kojota, vel Kojota Willie, bo to on, mimo iż nie umie, ani gatunek do końca się nie zgadzają). Spójrzcie na tę biedną wychudzoną mordkę, na te cieniutkie rączki i nóżki, na oklapnięte uszy i wystające żebra - obraz nędzy i rozpacz. A po drugiej stronie? Bezczelne, tłuste, wypasione, beztrudne, głupie owce i żadna z nich nie pomyśli, że taki wilk to też żywe stworzenie, musi jakos przetrwać. Ileż on musi się namęczyć, aby zdobyć choć jedną z nich. A do tego dochodzi jeszcze wredny, haniebny i nieprzekupny pils pasterski - Sam. Tłucze biednego wilka w mor... eeee, po twarzy, czy byle okazji. No ale od czego w końcu jest grający?

W programie stworzonym przez firmę Black Sheep zadaniem gracza jest pomóc wilkowi Ralphowi zdobyć upragnione owieczki, co jest trudną rzeczą. Czeką nas 16 coraz cięższych poziomów, w których zabawa logiczna będzie przeplatać się z elementami zręcznościowymi. Podstawową zaletą tego programu jest świat, w jakim został umiejscowiony. Otóż cała rozgrywka bazuje na serii kreskówek Looney Toons i jest to niewątpliwie duży plus tej gry. Oprócz wilka Ralph'a i psa Sama zobaczymy jeszcze wiele innych znanych postaci - kaczora Duffiego, prosiaczka Porky'ego, strusia Pędziwiatra i kilka innych. Najczęściej w grze spotykać będziemy niesforne kaczora, który okaże się naszym

nauczycielem i przewodnikiem. Swym sepleniąco-plującym głosem poinstruuje nas, jak mamy korzystać z umiejętności Ralph'a, a także z niektórych przedmiotów i opcji w grze. Wilk jest bardzo wszechstronnie uzdolniony i potrafi oprócz standardowych czynności, jak chodzenie, bieganie czy skakanie, również skradac się, wspinać na płaszcza, przesuwac przedmioty i glazy, pływać, chowac w krzakach czy za skałami.

Rozgrywka

Przed nami jest 16 plansz, a na każdej naszym zadaniem jest ukrasć owcę sprzed nosa czujnego psa. W miarę zdobywania kolejnych kłębków wełny plansze stają się coraz większe i coraz bardziej skomplikowane. A co za tym idzie - do zdobycia upragnionego beczącego kasku wykonujemy więcej czynności. Pomocne w tym będą różnorakie przedmioty, jakie znajdziemy na planszy lub zakupimy w ACME za pomocą pocztu. W zasadzie nie musimy, a uzyskamy - waląc pięścią w skrzynkę pocztową. Jak to w kreskówkach bywa, przedmioty, jak i sposób ich zastosowania bywają niekiedy dziwne. Jednak osoba mająca umiejętność logicznego myślenia i znająca nieco "filozofię" zwariowanych filmów animowanych szybko domyśli się, jak je zastosować. W niektórych wypadkach kaczor Duffy poinstruuje nas, co z nimi zrobić, a pod jego czujnym okiem będziemy nawet mogli potrenować, jak ich używać. Gdziekolwiek po umieszczono też tabliczki ze znakami zapytania, na których znajdziemy wskazówki ułatwiające życie i pobudzające myślenie - a główkowania jest przed nami sporo. Twórcy nie chcieli stworzyć produktu, którym pobawimy się parę godzin i odłożymy na półkę. Przejście niektórych plansz (większości) to całe godziny ścierania przed monitorem i intensywnego kombinowania. Dlatego dam wam dobrą radę - nie siadajcie do tej gry bez czegoś do picia i paczek chipsów.



Drugim powodem, dla którego warto zaopatrzyć się w ten sposób, jest to, że gra wciąga. Na te kilka godzin, jakie zajmuje przejście planszy, naprawdę można zapomnieć o wszystkim.

Interakcja

Interakcja z otoczeniem jest dokładnie taka jak w filmach animowanych. Na planszach znajdziemy wiele elementów, z których możemy i będziemy musieli skorzystać. Najczęściej będą to równoważnie, glazy do przesuwania lub zrzucania, windy, przyciski otwierające bramy, poletka z zieleniną, krzaki, w których możemy się ukryć. I jeszcze wiele innych. Inwencja twórców była w tym względzie bardzo duża - również zasób przedmiotów, z jakimi będziemy mieli do czynienia, jest dosyć obszernym zbiorem.

Grafika i dźwięk

Grafika jest bajecznie kolorowa, czasem cukierkowa i bardzo prosta. Jednak dokładnie taka, jaką znamy z większości kreskówek - postacie również poruszają się w sposób charakterystyczny dla ich animowanych odpowied-



ników. Dzięki możliwości ustawiania kamery istnieje szansa dokładnego przyjrzenia się otoczeniu, a opcja przełączająca tryby widzenia pozwala nam ujrzeć plansze oczami Ralph'a. Niezłe jest też udźwiękowienie - uderzenia, upadki, odgłosy otoczenia czy dźwięki używanych przedmiotów kojarzą się w sposób jednoznaczny ze zwariowanymi animkami.

Zalety

Przede wszystkim świetny humor. Nasz biedny wilk Ralph wraz z kaczorem Duffym stanowią przekomiczny duet. Podobnie inne postacie z kreskówek - wyglądem, zachowaniem i wypowiedziami wywołują uśmiech na twarzach. Przeniesienie realiów świata Looney Toons do gry było dobrym pomysłem. Kolejnym plusem są zagadki - mimo że trudne i czasochłonne, to jednak niesamowicie wciągają. Nie będzie tu miejsca na sytuację, w której po paru nieudanych próbach znużymy się grą i odstawimy ją na półkę. Kiedy już zaczniemy, będziemy kombinować i kombinować, aż w końcu wykombinujemy. Zapewniam, że ukończenie kolejnego poziomu sprawi nam dużą satysfakcję. Można też zaprosić do zabawy kolegę/koleżankę. Wspólne główkowanie również sprawia niezłą frajdę. Zaś dla bardziej ambitnych przewidziano dodatkową atrakcję - otóż na każdej planszy można zdobyć punkty bonusowe. Aby to zrobić, wystarczy tylko uruchomić zegar odmierzający czas pracy. Jeśli jednak ma się nam udać, trzeba najpierw ten zegar znaleźć (a najczęściej jest dobrze ukryty), a następnie dostać się do niego. Kolejną zaletą jest to, że gra nie ma zbyt



szczególnie w jakimś względzie - dzięki kilku bardzo dobrym elementom na stałe zagości na półce obok mojego komputera. Zatem podsumowując: jeśli znużyły wam się gry typu "zabij-wszystko-co-się-nusza" i macie niebanalne/banalne (niepotrzebne skreślić) poczucie humoru, jak też lubicie kreskówki i chcecie po prostu dobrze się zabawić - poszukajcie gry Sheep, Dog & Wolf.

I to już wszystko - ludziska!!! That's all, folks!

[Tu rozlega się charakterystyczny temat muzyczny z kreskówek Braci Warner, a na recenzenta spada fortepian.]

8

Producent: Black Sheep, Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Internet: www.looneytunesgames.com ■ Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, Karta grafiki 16 MB, CD-ROM X2, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: niekonieczny

- humor ■ świat Looney Toons ■ zagadki ■ wciąganie ■ kaczor Duffy
- grafika ■ wyrabia cierpliwość
- drobne błędy graficzne ■ brak możliwości zapisu w dowolnej chwili

dużych wymagań sprzętowych i na uparte go nie potrzebuje nawet akceleratora

Wady

Niestety nie można wykonać zapisu stanu gry w czasie rozgrywki, a dopiero po ukończeniu planszy. Na szczęście po nieudanym podejściu nie musimy zaczynać całego poziomu od początku, ale jeśli planujecie wykonać telefon czy pies domaga się wyjścia, zróbcie to, zanim siądziecie do komputera. Zwróćcie uwagę na rozgrywanie niektórych plansz ciągnie się godzinami. Czasem trafiają się jeszcze małe niedoróbki graficzne w rodzaju znikania postaci w ścianie, a kamera ustawiająca się automatycznie też nie zawsze dobrze dobrać widok. Na szczęście możemy te ustawienia skorygować ręcznie.

Braki

Brakuje tu opcji ustawiania poziomu trudności. W moim przypadku, jeśli z zagadkami radziłem sobie nawet dobrze, to część zręcznościowa nie zawsze okazywała się do pokonania. Z jednej strony, chciałbym, aby została spolszczona, a z drugiej - czy jest w Polsce aktor, który potrafiłby godnie naśladować przeżabną wymowę Duffy'ego czy prosiaczka Porky'ego?

Podsumowanie

Bawiłem się przy tym programie świetnie i myślę, że gra - choć nie jest ani rewolucyjna, ani nie wybiją się

Oskar

poznaje świat

Odkrywa tajemnice lasu odrywając odkrywczo podróż do leśnego świata.



49,90



49,90

Odwiedza gospodarstwo poznając uprawiane tam rośliny i hodowane zwierzęta.



49,90



49,90

Każdy program z serii 'Oskar poznaje świat' to:

- Odkrywcza wyprawa do świata przyrody!
- Wysoka jakość merytoryczna przedstawiona przyjaźnie i zabawnie!
- W każdym programie 12 ciekawych gier ukrytych wśród roślin i zwierząt!
- 2 pełne wersje językowe: polska i angielska!
- Wszystkie postacie interpretowane głosem przez zawodowych aktorów!
- Nauka poprzez doskonałą zabawę!

L.K. Avalon skr. 66 35-959 Rzeszów
tel: (17) 856 99 12, (17) 856 77 67
email: zakupy@lkavalon.com

Tivola LK AVALON
www.lkavalon.com

całkowicie po polsku

Trade Empires

Tiges

Gry ekonomiczne jakoś nie cieszą się w redakcji powodzeniem. Gem.ini i McDrive marudzą, że nie widać tam kierownicy i obrotnierza, Mac Abra krzywi się na wszystko, co nie ma 10 cm pancerza i działa kal. minimum 76 mm. Eld czasem się zainteresuje, ale szybko mu mija, gdy okazuje się, że nie można handlować piłkarzami (zбочeniec jeden :). El General Magnifico zastania się tym, że właśnie musi przejść kolejny etap jakiegoś Supah Klesta 31, a Allor jak zwykle tłumaczy się, że w handlowkach jest mniej współczynnika niż ma jego postać AD&D, i później marzy o tym, żeby nikt nie wpadł na pomysł, iż w sumie to powinno mu być łatwiej. O Smugglerze i Mr Jedim nawet nie wspomnę, bo to wymysły babci Naczelnego, przez przypadek zmaterializowane w Strefie Mroku. Proszę mnie jednak nie żałować, gdyż do recenzji Trade Empire zgłosiłem się na ochotnika, ponieważ ostatnio zauważyłem u siebie odchylenie właśnie w stronę hardcore'owych symulatorów (Nascar 4, Grand Prix 3 oraz Grand Prix Legend - kolejność nie jest przypadkowa), gier RPG (Planescape Torment) oraz właśnie handlowek (to mi tak falami powraca). A wyzłosił mi się dlatego, że mam akurat wredną naturę :).

Rozgrywka w symulacji jakiegokolwiek ekonomii to niewdzięczne zajęcie. Tak naprawdę to wszystkie operacje bankowe czy inne przelewy są nudne jak flaki z olejem i podejrzewam, że w Polsce grę ekonomiczną oddającą dokładnie wszystkie aspekty tej dziedziny zakupiłaby ze trzy osoby (minister finansów, żeby się podszkolić, oraz dwóch wykrzywionych studentów ekonomii). Dlatego też autorzy tego rodzaju gier upraszczają je albo starają się, by cel (choćby kupno za zarobione pieniądze jakichś lepszych zabawek do eksterminacji przeciwnika) był dość wysoką motywacją do dalszej rozgrywki. Istnieje też inny sposób, by gra nie przerażała realizmem. Tym sposobem jest umieszczenie akcji w czasach, gdy mieszkańcy nie straszyli Urzędu Skarbowego, VAT był najwyższym imieniem jakiegos zamorskiego króla, zaś przelewy zdarzały się tylko w zbiornikach wodnych, a właściwie jedynym prawem ekonomicznym, jakie obowiązywało, było prawo popytu i podaży.

Sytuacja wygląda tak. Im więcej ludzi chce jakiś towar kupić, tym cena oferowana przez producenta jest wyższa. Jednak im drożej towar jest oferowany, tym mniej jest chętnych na zakup danego produktu. Cena, jaka powinna być ustalona, to taka, która gwarantuje maksymalne zyski producenta (co nie jest jednoznaczne z wysokością tej ceny). Trochę to zamętne i łatwiej zobaczyć to na grafie. Jeżeli oś X będzie

odzworowywać wartość towaru - to wykres, który obrazuje ilość chętnych na dany produkt, będzie miał wraz ze wzrostem ceny tendencję malejącą, a ilość towaru, jaką oferuje producent, tendencję rosnącą. Nietrudno zauważyć, że w pewnym punkcie dwie krzywe wykresu przetną się - i właśnie ten punkt oznacza właściwą cenę. Oczywiście w rzeczywistości nie jest tak różowo. Istnieją monopole, które specjalnie zawyżają cenę i nie ma na to sposobu (oprócz zrowowej konkurencji). Kolejna sprawa to reklama, która wymusza popyt, a zatem powoduje wzrost ceny produktu reklamowanego w stosunku do takiego samego towaru, ale niereklamowanego (przy założeniu, że koszt produkcji obu jest jednakowy). Uff... wystarczy tej teorii, bo zaraz sam kompletnie się pogubię. Najwyższa pora napisać coś o Trade Empires.

Nie da się ukryć, że w grze trzeba będzie stworzyć handlowe imperium. Jak to zrobić? Bardzo prosto. Najlepszym sposobem na duże zyski jest (zacytuje Kazika): "kupić tanio, sprzedać drogo, odczuć poprawę". [Przepraszam, biorę przysięgę codziennie i wcale mnie nie żaluję - J. Poprawa.] I właśnie tę zasadę należy wcielić w życie. Dla ułatwienia, akcja gry toczy się od czasów starożytnych do rewolucji przemysłowej w Anglii, więc można będzie odłożyć na półkę podręczniki nowoczesnej ekonomii. Zasady można opanować w pięć minut, gorzej jest już z wybudowaniem dobrze prosperującej siatki kupców. Tu należy wykazać się dobrym planowaniem. Zwycięstwo jest jednak bardzo satysfakcjonujące.



Po zainstalowaniu gry najpierw ukazuje się menu główne. Początkującym menedżerom (he, he... menedżer w 1000 roku p.n.e.) proponuję wcześniej zabawę w samouczku, gdzie pokazano podstawy zarządzania przedsiębiorstwem. Otoż będziemy tu świadczyc usługi transportowo-handlowe, zaś do tego celu należy wynająć handlowców (który zazwyczaj na początku jest wyposażony w jakiś pojazd marki "osiołek z jukami"). Tutaj zaza-



czę, że ten pojazd jest ekologiczny i zużywa około 2 kg prosa na godzinę, czego niestety nie uwzględniono w grze) i wyznaczyć mu trasę, jak też określić, czym właściwie nasz kupiec ma speku... eeee... handlować oczywiście.



Niestety handel jedzeniem nie jest ani dekadny, ani zyskowny. Na szczęście po niedługim czasie najedzeni mieszkańcy zaczną prowadzić własne interesy. Gdzie tu miejsce dla nas? Po prostu należy zacząć transportować surowce do podwykonawców, półprodukty do producentów oraz ich wyroby do konsumentów. Cały czas powinna obowiązywać zasada, że kupuje się tanio i sprzedaje drożej. W miarę upływu czasu dostępne będą coraz to nowe technologie, które niestety trzeba kupić. Jest to trochę dziwne rozwiązanie i nie bardzo potrafie sobie wytłumaczyć, jak to ma działać w realnym życiu, bo od kogo właściwie "kupiono" umiejętność hodowli koni? Może to jest zapłata za prawa autorskie bądź licencja udzielana od tego, kto taką hodowlę koni wymyślił? Lepszym rozwiązaniem - moim zdaniem - byłby handel inwentarzem, gdyż handlowcy (ale mi się to określenie podoba), jak już nabyliśmy odpowiedni poziom techniczny, po prostu mają zwierzęta "z powietrza" (może kradną? He, he). To nie są wszystkie aspekty rozwoju technologicznego - można poprawić sieć dróg, wybudować własne warsztaty pracy (te, które tworzą mieszkańcy, zazwyczaj nie są zbyt szczęśliwie położone) czy zafundować świątynię lub pałac (ech, ci bogacze, wydają kupę kasy na rzeczy, które w sąsiedniej wiosce są dwa razy tańsze).

Życie w poszczególnych wioskach (a w późniejszych okresach również w miastach) toczy się wokół placów targowych. Tutaj dokonuje się wszelkich transakcji i można tu zaobserwować, jaką tendencję mają ceny poszczególnych towarów. Praktycznie ciągle się one zmieniają ze względu na zapotrzebowanie na dany towar. Deficytowe wyroby drożeją, a ceny towarów, na które zapotrzebowanie zmalało, spadają (dlatego, to już wyjaśniłem na początku), i nie dzieje się to chaotycznie, czego przykładem niech będzie sytuacja, która mało nie doprowadziła mnie do bankructwa. Zrobiłem ładny "łancuszek" - dwa rodzaje rudy dostarczałem do hutnika. Hutnik produkował metal, który dzięki mnie wędro-

wał do kowala. Zadowolony zacząłem inwestować w innych rejonach, ale nagle, po około 15 minutach gry, zauważyłem wyraźny spadek dochodów i w końcu przedsiębiorstwo zaczęło przynosić straty. Co się okazało? Kluczem był kowal, który nie mógł sprzedać swoich wyrobów. Nie chciał kupować metalu, którego cena zaczęła w tym momencie gwałtownie spadać, i stwierdził, że woli iść do lasu, zamiast pracować za frajer. Oczywiście moi kupcy kupowali brąz regulamie, zatem hutnik podniósł cenę. Straty, jakie zacząłem ponosić, nie równoważyły zysków z handlu rudą - i utraciłem płynność finansową.

Rozwiązaniem okazało się "schłodzenie gospodarki", które polegało na wstrzymaniu handlu kopalniami oraz metalem (spadek cen) przy jednoczesnym wejściu na rynek przedmiotów metalowych. Oczywiście było to możliwe tylko wtedy, gdy prowadziłem interesy w pojedynkę. Jeżeli zaczynamy zabawę z kilkoma przeciwnikami, to takie błędy nie dadzą się łatwo naprawić, zaś potencjalny zysk trafi do innych inwestorów. Także spekulacje w trakcie rozgrywki z komputerowymi graczami są utrudnione, gdyż nie da się wygłodzić danego rynku, aby później zarzucić targ deficytowym towarem. Aha! W razie ostrej konkurencji naszym kupcom przydałaby się jakaś ochrona, bo... nigdy nic nie wiadomo. Szkoda, że brakuje trybu multiplayer, ponieważ zabawa z żywym przeciwnikiem jest o wiele ciekawsza.



Mimo że gra merytorycznie jest dość dobrze pomyślana, to wykonanie jej jest takie sobie. Grafika nie rzuca na kolana, budynki są mało zróżnicowane (w obrębie danej kultury). Właściwie budynek hutnika i kowala różnią się kilkoma pikselami. Także to nie wygląda zbyt interesująco jak na dzisiejsze czasy. Wiekowe Seven Kingdoms 2 bije Trade Empires o głowę, nie wspominając już o Age of Empires. Oprawa muzyczna, jak w pozostałych, nie jest najwyższych lotów - ale najważniejsze, że nie przeszkadza.

Jeżeli jednak ktoś wytrzymał i doczytał recenzję do tego miejsca (korekty nie liczę - muszą czytać wszystko), i nadal chce zagrać w Trade Empires, to mam dla niego dobre wiadomości. Handlować można w kilkunastu okresach historycznych - od starożytnych Chin po czasy nowożytne (Wielka Brytania 1880 r.) gdzie już będzie można zapomnieć o prymitywnym transporcie zwierzętami. Poszczególne okresy wiążą się z zupełnie nowymi wyzwaniami i towarami. Dzięki temu miłośnicy gatunku nie powinni czuć się znudzeni. Wystawiam zatem chyba sprawiedliwą ocenę 7, gdyż gra nie jest dla wszystkich (choć... na upartego?), a i wykonanie mogłoby być lepsze. Ładna grafika pewnie przyciągnęłaby również entuzjastów innych gatunków gier, którzy może odkryliby u siebie talent ekonomisty?



7

Producent: Eidos Interactive ■ Dystrybutor: Frog City Software ■ Internet: www.frogcity.com/trade/intro.html ■ Wymagania: Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM ■ Akcelerator: niekonieczny

- dość dobra ekonomia ■ różne okresy historyczne ■ rozwój technologiczny ■ niskie wymagania sprzętowe ■ mniej wciągająco
- grafika ■ kupowanie nowych wynalazków ■ brak trybu multiplayer



Po prostu dobra gra ekonomiczna

Po prostu dobra gra ekonomiczna

GATUNEK: PRZYGODOWA

Jack Orlando

A CINEMATIC ADVENTURE

Director's Cut

El General Magnifico

Jack Orlando to gra, która pojawiła się na naszym rynku około cztery lata temu pod egidą firmy TopWare Interactive. Nie ja pisałem wówczas jej recenzję, ale może to i lepiej, ponieważ nową wersję, jaką prezentuje nam ponownie TopWare wspólnie z JoWood Productions, mogę ocenić, nie oglądając się na "zaszcłosci".

Grając w Jacka Orlando przeniesiesz się w lata trzydzieste minionego wieku, konkretniej zaś do roku 1935, kiedy to wszyscy Amerykanie radośnie zalewali się w trupa, czując zniesienie prohibicji. Brak dostępu do alkoholu zafundowali Amerykanom oczywiście fundamentalni protestanci i Katalicy, upatrując w Johnie Barleycornie źródła wszelkiego zła (John Barleycorn to w amerykańskim slangu Pan Zytko, czyli wódka; bimbler w Stanach pędzi się głównie z żyta). Wszyscy amerykańscy historycy zgodni są co do tego, że właśnie w okresie prohibicji z niewielkich lokalnych szajek, z którymi spokojnie łączyła sobie miejscowa policja w każdym miasteczku i w każdej dzielnicy większego miasta, zrodziły się wielkie gangi, których członkowie oplatającymi swymi łapami cały kraj. Wielcy gangsterzy potrafili dźbić o dobre stosunki z prasą, przedstawiając ich jako obrońców prawa szarego człowieka do jakże zasłużonego kieliszeczka whisky po pracy, którego mu odmawia nieludzki rząd i bęcaca na jego usługach policja. Al Capone, na przykład, wydawał rocznie do dwu milionów dolarów (a dolar miał wtedy całkiem inną siłę nabywczą niż dzisiaj) na działalność charytatywną - otwierał szpitalnie dla biedoty i zdobywał się na spektakularne akcje dobroczynne. Wielkie pieniądze, jakie gangsterzy ciągnęli z handlu alkoholem i przemytu napojów wyskokowych pod rozmaitych postacią, dawały im wielką władzę - dość powiedzieć, że pod koniec lat dwudziestych ponad połowa policji (i niemal wszyscy sędziowie) w wielkich miastach była na listach plac gangów.

Po wycofaniu się państwa z prohibicyjnej awantury w Stanach wyworzyła się ciekawa



sytuacja. Wielkie gangi straciły podstawę swoich dochodów - sprzedaż alkoholu i wszystko, co z nią było związane, stało się legalne i tanie. Szełowie gangów zaczęli się rozglądać za nowymi źródłami dochodów - i oczywiście je znaleźli. Odlegiem leżały takie dziedziny jak opieka nad bukmacherami i hazardem, prostytucją, handlem bronią czy narkotykami. Szybko też nawiązały kontakty z przywódcami związków zawodowych - przykro mi to rzec, ale niektóre z nich w Stanach były

zwykle ponieważ - zjawili się na miejscu zbrodni, natychmiast obwiniają Jacka o zbrodnię. Na szczęście z opresji wydobywa go stary znajomy - oficer policji, który może mu jednak tylko wydać coś w rodzaju listu żeżanego na 48 godzin - po tym terminie Jack bezwzględnie trafi za kratki. Orlando ma więc dwie doby na odnalezienie sprawcy zbrodni oraz wykazanie swej niewinności. Od tego momentu gra jest twoja

Aby oddać mordercę w ręce sprawiedliwości, trzeba ci będzie popisać się nielichym sprytem. Od razu powiem, że drukowana niedługo w CDA solucja przysła ci się "tak sobie", bo w niektórych miejscach twórcy ubarwili grę, zdradzając nawet spore poczucie humoru. Dodano bowiem nowe wątki i epizody. (Bardzo dobre, a nawet powiem więcej, znakomite jest przejście z mrocznego zaułku do restauracji, przed którą sterczy "cora Koryntu"; wkraczając na tajemnicze schody Jack przenosi się w zupełnie inny świat - lochy, beczki, tajemnicze przejścia itp. Twórcy wykazali się tu dość przewrotnym humorem - bo wszystko to jest jakby z innej gry.) Ale wróćmy do naszej - to znaczy do jej najnowszej wersji.

skorumpowane do dna. Rzecz ciekawa, że w tym czasie straciła pracę spora rzesza współpracujących z "pałecją" prywatnych detektywów.

Jedną z takich aktualnie bezrobotnych gwiazd jest właśnie Jack Orlando - niedysiejszy as prywatnej policji, honorowy obywatel miasta i tak dalej, który z braku pracy stara się po równość pochylać na dno. Poznajemy go w sytuacji wziętej jakby z powieści Raymonda Chandlera - samotny mężczyzna dopijający w nocnym barze ostatnią wódeczkę. Jack zachował jeszcze resztki godności, ale w zasadzie jest człowiekiem skończonym. Wraca do domu mocno wstawiony... i mimo woli zostaje świadkiem morderstwa. Niestety morderca żwawo się ulatnia, ogłuszony pierwej i tak na poły nieprzytomnego niedysiejszego lwa krawężników. Oczywiście tępi pałecjanci, którzy szybko - choć jak



Gra ma ładną rysunkową grafikę. Co prawda, znakomity (sławny, znany, podziwiany, niezrównany - wybrać, co kto woli) rysownik - Grzegorz Rosiński, uświadomił mi, iż coś takiego jak rysunek "nie występuje" w przyrodzie (czy np. koń ma kreskę obwodzącą jego kontur?), ale złożmy to na karb konwencji. Otóż rysunkowa grafika do Jacka Orlando jest... taka sobie. W zasadzie nie jestem uprawniony do krytyki, bo bardzo, ale to bardzo mi daleko do Rosińskiego (a swoją drogą, gdyby tak komus udało się go namówić do zrobienia szaty graficznej jakiejś gry... jejku!), ale z grubsza rzecz biorąc, potrafię ocenić, czy ktoś umie rysować, czy nie. Znany np. wszystkim artysta oraz autor wielu komiksów (z litości nad starcem nie wskażę go palcem) co by nie narysował (jak sławny Konopka ze "Wspomnień niebieskiego mundurka"), wychodzi mu Jajko i Pstrokosz. (Podobnie Polch - w jego Wiedźmin to przecież Funky Kowal z inną fryzurą.) Stawiając wszelkie proporcje, napiszę też, że Papcio Trzmiel również nie ma pojęcia o rysowaniu, a swój komiks wyłansował li tylko dlatego, że był naczelnym redaktorem czasopisma, które wydawało jego komiks o Pytusie, Sromku i S'adomku. W Jacku Orlando grafika jest poprawna, ale daleko poza poprawność nie wykracza. Rysownicy zadali sobie sporo trudu, by oddać klimat lat trzydziestych - co udało im się bardzo dobrze - ale postaci poruszają się drewnianymi paraliżami. No, powiedzmy, paraliżicy ozdrowieńcy, nie będą nie spierali o drobniaki. Bohaterowie gry mają urodę... jakby to rzec... niebanalną, ale i nienachalną. Jack Orlando z okładki mocno się różni od tego, jakiego zobaczymy w grze. No ale to facet po przejściach, ma prawo wyglądać jak bokser schodzący z ringu.

Gra jest w całości po polsku, a teksty są bardzo dobre i poprawne (o co w dzisiejszych czasach nielato: przykładem ostatnie wydanie przygód Harry'ego Pottera, w którym można znaleźć kwiatki, takie jak np. "dotująca atmosfera").

Ja wiem, że ludzie tak mówią, ale coś takiego nie ma prawa pojawić się na kartach książki. Autorzy gry usiłowali trafić w czarny humor Dashiella Hammeta i Raymonda Chandlera - i trze-

ba przynajmniej nieźle im to wyszło. Teksty są w miarę dowcipne i podane z dobrą dykcją - przy czym na plus twórcom gry zapisac trzeba, że nie sięgnęli do "wyprobowanych" aktorów, dzięki czemu nie mam wrażenia, że Jacka Orlando słyszałem już w Baldur's Gate.

Spore wrażenie robi oprawa muzyczna autorstwa Harolda Faltenmayera - a jest to autor ilustracji muzycznej do takich filmów, jak "Top Gun" czy "Gliniarz z Beverly Hills", więc nie było chyn. Jeżeli jest w tej grze coś, o czym z absolutną pewnością można powiedzieć, że trafia w klimat lat trzydziestych ubiegłego (już?) wieku, to tym czymś jest niechybnie towarzysząca nam cały czas muzyka. Od razu wprawia nas w klimat "Sokoła Małańskiego". Te melodie mogłyby wygrywać "Satchmo" Louis Armstrong na swoim saksofonie gdzieś w spelunkach Nowego Orleanu. Wierzę mi, że trzydzieści złotych na tę grę warto wydać choćby dla tej muzyki... oczywiście pod warunkiem

że ktoś lubi klasyczny, stary, dobry jazz.

Interfejs gry jest... taki sobie. Widziałem lepsze i widziałem gorsze. W niektórych momentach nielato jest się nim prawidłowo podziwiać - czyli zmusić bohatera, by zrobił to, czego oden chcemy i co w danej sytuacji jest logiczne. Myślę, że jest to wynik "poprawienia" albo tego, że twórcy obmyślili dwa warianty - łatwy i trudny. Na potrzeby recenzji (która jak zawsze musi być na wczoraj) wybrałem wariant łatwy... i detakw ogromnie jestem, jakie



komplikacje wymyśla autorzy dla wariantu trudnego, bo szukając rozwiązań niektórych sytuacji, spociłem się jak mysz w połogu. Rzecz była o tyle kłopotliwa, że gra tworzy mnóstwo fałszywych tropów - Jack Orlando zbiera niemal wszystko, co mu każesz podnieść, ale potem nie bardzo wiadomo, co z tymi kłopotami zrobić. Podejrzewałem, że chodzi o stopień trudności gry - może te wszystkie przedmioty (ogryzki jabłko, popękane butelki, pogięte kawałki drutu) są potrzebne, jeżeli gra się na trudniejszym poziomie?

I wiecie co - guzik prawda! Aby to sprawdzić, rozegrałem trudniejszy poziom do końca dnia - i jedyną różnicą, jaką dostrzegłem, był fakt, że na poziomie łatwiejszym Jack od razu ma "kopyto", które rozgrywa trudniejszy wariant gry, musisz znaleźć sam. Ten nadmiar dóbr, z którymi nie wiadomo, co zrobić, psuje

klarowność gry. Z drugiej strony, kto powiedział, że gra komputerowa musi się różnić od życia - w którym nie brak fałszywych tropów i przyjaciół (o czym się Jack przekona na własnej skórze).

Gra prowadzi nas przez mroczne zaułki, tajne kasyna gry, nabrzeża portowe i wojskowe koszary. (Uwaga - będę spoilerował!) Jack Orlando będzie stawiał czoło szefowi mafii, ujawni zdradziecką działalność inspektora policji i zmiszy obiecującą karierę pewnego wojskowego. Piękną stroną gry jest to, że nie trzeba się w niej spieszyć - wszystko można robić powoli i z rozmysłem: jest to gra, w której bohater jest niezniszczalny niczym czterej pancerni (i pies), jest oczywiście opcja wyświetlania napisów i (co prawda, może trochę niedopracowana i mało efektowna graficznie) opcja zapisu w dowolnym miejscu gry - czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej.

W sumie za trzydzieści niesrebników otrzymujesz grę wartą dużo więcej.

7

Producent: TopWare Interactive • Dystrybutor: TopWare • Internet: www.topware.com.pl • Wymagania: P200, 32 MB RAM, dla WIN95/98/ME karta grafiki 4 MB • Akcelerator: tak

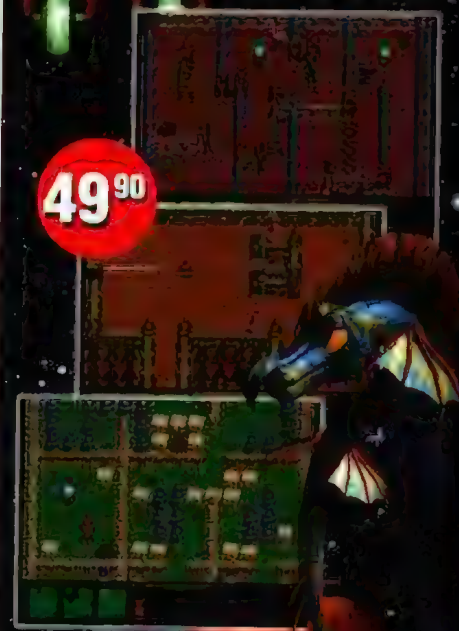
- znakoma muzyka • dowcipne dialogi • niebanalna i mielowa sieka
- sensowne rozbudowanie pierwotnej wersji gry
- nadmiar zbędnych przedmiotów • kłopoty (niektóre) z interfejsem

Kultowa gra powraca!

Robbo 2001

Tak, tak, to ON. Wasz ulubieniec ROBBO. Znowu w akcji i znowu musi pozierać sroble. Nie jest to jednak takie proste, bo rozspala się po ponad 130 planetach! Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...

49⁹⁰



Nowe ROBBO to:

- nowa grafika;
- nowa muzyka i dźwięki;
- nowy sposób wizualizacji;
- 130 etapów (klasyczne i nowe);
- stary sprawdzony klimat i gralność.

A dla prawdziwych fanów wersja sprzed lat.

całkowicie po polsku

www.kavaton.com

xland

Zamówienia: tel. (17) 866 99 12, email: zakupy@kavaton.com

CoLoBot

Chufu

GATUNEK: SIM/RTS/NAUKA PROGRAMOWANIA

Colobot - Colonize with bots (kolonizacja przy użyciu robotów): doktryna społeczno-polityczna opracowana i propagowana w początkach XXX wieku przez lobby astronautyczne, zwłaszcza admirała Hernana Blackbirda. Po tym jak zasoby surowców na Ziemi zostały niemal całkowicie wyczerpane, a środowisko naturalne "kolebki ludzkości" w następstwie kosmicznego kataklizmu (oraz działalności naszych przodków) uległo nieodwracalnej degradacji, jej realizacja stała się koniecznością.

Wielka Encyklopedia Intergalaxia, Nowy Wrocław 3267



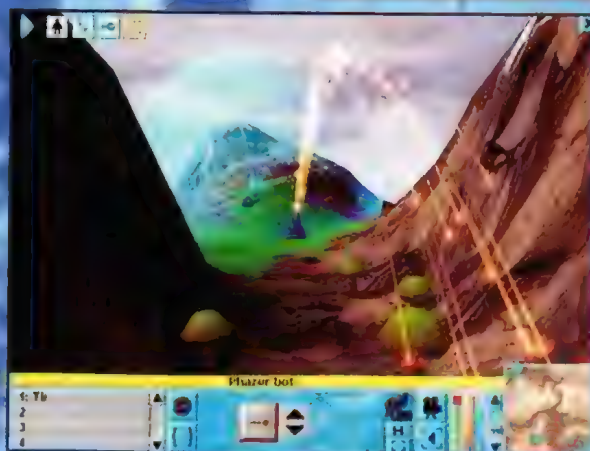
ColoBot jest ISTOTNIE rewolucyjny, jak najbardziej nowatorski i z całą pewnością odkrywczy. Właściwie trudno nawet mówić o grze - w odniesieniu do ColoBot termin ten jest nieściśły, tak naprawdę mamy do czynienia z podanym w niezwykle atrakcyjnej formie kursem programowania.

Syndrom małego Chinczyka

Jeżeli uważasz, że nigdy nie zdołasz nauczyć się programowania, bo to dla Ciebie za trudne, daję ci pod rozwagę następujący problem (zwany syndromem małego Chinczyka). W polskim myśleniu język chiński uchodzi za najbardziej skomplikowany i prawie nikt nie próbuje się go uczyć (bo jest to zbyt trudne). A jednak - każdy mały Chinczyk (nawet jeśli nie jest tytanem intelektu) radzi sobie z tym "niezwykłym" zadaniem w ciągu pierwszych kilku lat swojego życia. Dlaczego? Po prostu nie wie o tym, że chińskiego trudno jest się nauczyć.

Jest gotowość (i chęć) nauki oraz wystarczająco szerokie horyzonty (nie oszukujmy się - nie każdy może dostąpić zaszczytu zgłębienia "wiedzy tajemnej"). Jedynym - a jednak mam przecucie - że grą nie zabiłbyś na szczytach list przebojów.

Czytelnikom, których nie udało mi się jeszcze zniechęcić, pragnę wyjaśnić, że ColoBot jest jednak grą komputerową (tzn. grą również). Posiada nawet tak zwaną legendę, czy i standardową historię o tym, jak to przerażający, kosmiczny kataklizm zniszczył



Podstawy programowania robotów

CBOT (język, w którym będziesz programował roboty) pod względem składniowym i strukturalnym bardzo przypomina C++ . Rzeczywistość modelowana za jego pomocą składa się z obiektów, którymi możesz sterować przy użyciu odpowiednich funkcji (tak zwanych metod obiektów). Na początek wystarczy, że nauczysz się wydawać robotom proste polecenia i łączyć je w logicznie ułożone sekwencje. Wyobraź sobie, że podajesz robotowi przepis na wykonanie jakiejś czynności, np.

1. Obróć się o 90 stopni w lewo.
2. Przenieś się o 50 metrów do przodu.
3. Podnieś przedmiot, który leży przed tobą.
4. Przenieś się wraz z nim o dalsze 50 metrów do przodu.
5. Upuść przedmiot

Niestety robot nie jest Polakiem i nie rozumie poleceń wydawanych w języku Twimma. Musisz przemawiać do niego językiem CBOT. Program realizujący powyższą sekwencję czynności wyglądałby w CBO i mniej więcej tak

```
turn(90);
move(50);
grab();
move(50);
drop();
```

Jeżeli chcesz przetestować ten algorytm, wybierz pierwszego robota, który nawinie ci się pod rękę, i kliknij najpierw jedno z pustych, ponumerowanych pól po lewej stronie ekranu i dołu - a następnie ikonkę [...]. Otworzy się okno edycji kodu zawierające pustą definicję funkcji. Nie zmieniaj nic poza nazwą funkcji! Pomiędzy parą nawiasów klamrowych wpisz sekwencję instrukcji i wróć do trybu gry (OK). W celu ujednolicenia programu zaznacz go na liście i kliknij ikonkę strzałki. Nie podejmuj się, że

naszą ukochaną Ziemię (wyrzucił nas?) i zmusił do kolonizacji odległych planet (itd., itd.). Muszę powiedzieć, że w pierwszej chwili poczułem się nawet oszukany - obiecano mi programowanie, a tymczasem pojawił się jakiś "panopek", którym musiałem sterować za pomocą klawiatury, podobnie jak - nie przypominając - w jakimś TPP. Nawet roboty powierzone twojej pieczy przez dowódcę (twoi misji) mogą być kontrolowane na dwa sposoby: programowo (czyli musisz uruchomić przeznaczony dla nich program) lub zdalnie (czyli sterujesz nimi z klawiatury, podobnie jak "panopkiem"). Jeżeli, podobnie jak ja, rozpocznesz od misji treningowych, na pewno zorientujesz się, że każdą z nich można zrealizować bez uruchamiania edytora programów sterujących robotami, a gdy już pojawi się chociażby cień takiej potrzeby, okaże się, że z bazy w Houston nadeszła przesyłka zawierająca gotowe biblioteki programów, które możesz wykorzystywać.

W początkowej fazie gry łatwo odnaleźć w ColoBot elementy RTS-a, gry akcji, a nawet symulatora lotu (jedną z misji to typowy trening pilota). Trudno jednak doszukać się tych osławionych elementów programowania! Ciężko w tym zalecam przejście programu treningowego do końca (z programowaniem czy bez - gra się całkiem fajnie) a niecierpliwi mogą uruchomić grę w trybie Programming Exercises (zaawansowany programiści mogą nawet od razu przejść do Programming Challenges). Doskonałym sposobem nauki technik programowania robotów jest przeglądanie gotowych fragmentów kodu nadesłanych z Houston (w trybie Missions) lub rozwiązań zadań (w trybie Exercises). Jeżeli nie przerazisz się formalnej struktury wzorowanego na C języka CBOT (patrz ramka "Syndrom małego Chinczyka"), wkrótce przekonasz się, że "nie taki diabeł straszny...". Pomocą służy też dość dobry help (możesz dostać się do niego klikając ikonkę książki w oknie edytora programów) oraz zdrowy rozsądek, który czasami jest bardziej przydatny niż dogłębna wiedza informatyczna.

Co jeszcze mogę wam powiedzieć? Gram co wieczór w ColoBot, a poza tym mam dwa wielkie marzenia. Po pierwsze, chciałbym, żeby żona do mnie wróciła - co prawda odkąd wyprowadziła się do swojej matki nie muszę wysłuchiwać jej narzekania i kategorycznych nakazów odejścia od komputera, ale brak mi jej troszkę. Po drugie, chciałbym się mylić - niech ColoBot zostanie jednak grą roku.

program który przed chwilą wpisałeś, nie zadziała (to znaczy robot nie wykona wszystkich instrukcji). Prawdopodobnie "zatanie się" na poleceniu podniesienia przedmiotu, którego nie ma w zasięgu chwytaków.

W grze występuje wiele typów robotów i każdy z nich posiada specyficzny dla siebie zestaw funkcji. Jest też grupa funkcji uniwersalnych, wykonywanych przez wszystkie roboty, np. move (przesunięcie), turn (obróć), goto (przesunięcie do podanej lokacji) itp. Nie należy jednak zmuszać robota transportowego do strażania ani robota bojowego do przenoszenia ciężarów.

Patrząc na podany wyżej przykład pogramu możesz odnieść wrażenie (szczególnie jeżeli miałeś do czynienia z programowaniem), że CBOT oferuje bardzo prymitywne możliwości. Nic podobnego! Możesz w tym języku definiować własne funkcje, korzystać z instrukcji sterujących wykonaniem programu (pętle, warunki), definiować zmienne. W sumie przypomina to programowanie w C++ z wykorzystaniem dołączonej biblioteki (DirectRobot). Popatrzcie na kolejny przykład.

```
point start;
object elektrownia;
```

```
start = position;
```

```
elektrownia = radar(PowerStation);
goto(elektrownia.position);
```

```
while ( energyCell.energyLevel < 1 )
{
    wait(1);
}
```

```
goto(start);
message("Zadanie wykonane!");
```

Jest to program przeznaczony do regeneracji baterii zasilającej robota. Uruchom go, a robot skieruje się do najbliższej stacji regeneracji baterii (PowerStation) - będzie tam przebywał tak długo, aż poziom energii baterii zasilającej przybierze wartość 1 (stan maksymalny). Następnie robot powróci do punktu startowego, a na ekranie zostanie wyświetlony komunikat o wykonaniu zadania.

Pierwsze dwie linie to deklaracje zmiennych przeznaczających współrzędne punktu startowego i informacje (wszystkie właściwości) o stacji energetycznej. W kolejnej linii podstawiamy pod zmienną start bieżące położenie robota. Funkcja radar() to jedna z najbardziej użytecznych instrukcji w CBO - przy jej użyciu możesz rozpoznać właściwości dowolnego obiektu znajdującego się w obszarze akcji. W tym wypadku interesuje nas położenie stacji energetycznej, ale w podobny sposób możemy również określić położenie wrogiej istoty, zbadać stan baterii innego robota itp. Instrukcja goto(elektrownia.position) nakazuje robotowi udanie się do lokacji wskazywanej przez właściwość position obiektu elektrownia (wczyta istny tę właściwość do zmiennej elektrownia za pomocą funkcji radar()). Dalej mamy do czynienia z pętlą, czyli konstrukcją programową umożliwiającą wykonanie danej czynności więcej niż raz. Pętla typu while wykonywana jest tak długo, aż warunek podany w nawiasach po słowie kluczowym while będzie prawdziwy. Innymi słowy, robot dopóty będzie pozostawał w obrębie stacji energetycznej, dopóki poziom energii w jego baterii nie osiągnie maksymalnej wartości. Następnie posłuszny naszym rozkazom maszyna powróci do lokacji zapaniowanej w zmiennej start. Ostatnia linia funkcji (message()) spowoduje wyświetlenie na ekranie komunikatu informującego o zakończeniu zadania.



Producent: EPSITEC • Dystrybutor: EPSITEC • Internet: www.colobot.com
Wymagania: Win 9x/Me/2000 P300, 64 MB • Akcelerator: konieczny, 16 MB
RAM (każdy wiodący nie są akceptowane)

to więcej niż gra - możesz się nauczyć programować i poimmo powyższych, gra daje frajdę

take sobie i oprawa graficzna (jeżeli komuś to przeszkadza) • niemożność równoczesnej edycji kodu i przeglądania dokumentacji

9

GATUNEK: RTS/SIM

COMMANDOS 2

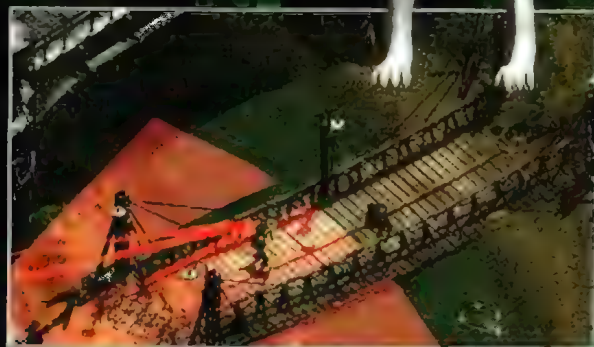


Allor

Pierwszych Commandosów - tudzież dodatkowych do nich misji - przedstawiać nikomu, mam nadzieję, nie trzeba. I tak wystarczająco na rynku namieszało! Ale właśnie pojawił się tytuł, który ma wszelkie przymioty niezbędne, by swój pierwowzór zdetronizować: Commandos 2. Ten sam zespół, te same założenia ogólne i cała masa ulepszeń, usprawnień i pomysłów zupełnie nowych. Z lepszą grafiką, widokami w 3D, większą dawką akcji. Z nowymi postaciami, nowymi umiejętnościami oraz prostszym poziomem Normal, przyprawiającym w jedynce bardzo o bóle głowy. Taki obraz następcy kreślono przynajmniej w reklamach, a ile z tego okazało się prawdą? Czytajcie, a informacje te dane wam będą!

Akcie sili specjalnych od swych początków działały niezwykle pobudzająco na męską część społeczeństwa. W końcu po cichu niemal każdy chciałby być bohaterem opiewanym w pieśniach, ale że obecnie pieśni już się nie śpiewa, więc większość zadowolona byłaby się z samym statusem bohatera. Nieważne, że działania takich oddziałów okryte są szczelną zasłoną tajemnicy - bohater to bohater! Problem wprowadza w tym, że nie każdemu wojskowy rygor odpowiada, a poza tym być bohaterem, choć przyjemne, wiąże się również niesietą z bardzo dużą dozą wyrzeczeń. No i całkiem dużym prawdopodobieństwem, że z akcji wróci się na tarczę (znaczy się w czarnym worku), a bycie martwym bohaterem to mimo wszystko nie to samo, co bycie bohaterem żywym.

Na szczęście, w dobie komputerów stać się bohaterem jest już dużo prościej. Fakt, że to niezupełnie to samo, ale, jak mawiają, lepszy rydz niż nic, tudzież wrobel w garści niż "coś tam innego" na dachu. Tym bardziej że taki wirtualny bohater może się swobodnie swoimi osiągnięciami chwalić, bez obaw o sądy wojskowe czy akcje odwetowe wroga. W dodatku każdy niedowiarek może się samemu przekonać, że bycie takim bohaterem wcale proste nie jest!



A to bardzo skutecznie zamyka usta niedowiarkom - wystarczy takiego choćby na chwilę przed komputerem posadzić, by mina mu zredla! No chyba że to inny bohater, ale w takim wypadku nie stoi na przeszkodzie, by zawiązać z nim przymierze! W dobie Internetu i wszechobecnych trybów gry wieloosobowej nie wymaga to już przecież karkołomnych weekendowych przenosin komputerów ani związanego z tym grania po nocach! Wystarczy, że ma się o dowolnej porze (byleby tylko tej samej, co towarzyszy broni) trochę czasu i w miarę tanie - co by nie zbankrutować - połączenie z Siecią, by móc wspólnie tłuc wrogów. Radochy przy tym co niemiaral!

Zamiast jednak rozchodzić się nad przewagą rzeczywistości wirtualnej nad rzeczywistością... no rzeczywistość, przejdźmy do tego, co tygrysy lubią najbardziej, czyli najnowszych Commandosów. To oni mają nam przedstawić tę przewagę (i związane z nią godziny dobrej zabawy) zapewnić! I możecie mi wierzyć - zapewniają! Ale zamiast bezgranicznie ufać temu oświadczeniu, czytajcie dalej.

Gra Commandos 2 wydana została w Polsce w standardowym ostatnio dla IM Group opakowaniu na płycie DVD. W jego środku upchnięto trzy płyty CD, instrukcję oraz krótki opis postaci. Brak jakiegokolwiek dodatkowych gadżetów, do których z uporem maniaka przyzwyczajają nas CD Projekt, ale w końcu i tak najważniejsza jest gra. Stąd też zamiast oddawać się bezgranicznej rozpacz z powodu braku choćby podkładki pod mysz, wrzuciliśmy pierwszą płytę do napędu pozwalając autorowi rozpocząć instalację.

Tutaj od razu mała uwaga. Gra zajmuje na dysku od półtora do dwóch i pół gigabajta. Dużo, ale za to jej wygląd w pełni to rekompensuje. Poza tym obecnie dyski są już na tyle duże, że nie jest to jakimś specjalnym utrudnieniem, choć miło byłoby, gdyby instalacja minimalna była jednak trochę bardziej minimalna. Ale co... Wszelako instalacja przebiega bezproblemowo, a czas na nią poświęcony można wykorzystać na szybkie przejście instrukcji. I warto to zrobić, by przypomnieć sobie podstawy tudzież zapoznać się z zmianami. Trochę tego bowiem



Gra jest po prostu znakomita, chociaż ciężko nie zauważyć, że zamiast na realizm działań, główny nacisk położono tu na główkowanie i akcję.

jest, a choć w grze dostępny jest tutorial i wyczerpujący help, to lepiej mieć jakieś takie pojęcie o Commandosach jeszcze przed ich pierwszym uruchomieniem - zwłaszcza jeśli nie miało się wcześniej do czynienia z pierwszą ich częścią.

A skoro już przy pierwszej części jesteśmy, jej znajomość, choć pewną przewagę daje, wcale nie jest do szczęścia (znaczy się czerpania z gry pełnej przyjemności) potrzebna. Zresztą o tutorialu już wspomnieliśmy, o niższym poziomie trudności i helpie również - wszystko to razem sprawia, że i zupełnie początkujący gracze nie mają się czego obawiać. Chociaż... właściwie nie jest to jednak tak do końca prawdą... Tak się bowiem dziwnie składa, że w instrukcji brak pełnej klawiszologii gry. Nie jest to może wielki problem, ale przedzieranie się przez help jest mimo wszystko trochę bardziej uciążliwe, niż otworzenie instrukcji na odpowiedniej stronie. Poza tym miła byłaby także jakaś zbiorcza tabelka z umiejętnościami wszystkich postaci. Dane te można wprowadzić bez większych problemów z instrukcją i helpa wyciągnąć, a później ma się je już w głowie, ale na samym początku trochę by to grę ułatwiło.



To jednak właściwie jedyne problemy, jakie w ciągu paru dni obcowania z grą udało mi się wypatrzyć, a które nie miałyby jakiegokolwiek sensownego wytłumaczenia. Bo puryści mogą jeszcze narzekać choćby i na fakt, że w bardzo wielu przypadkach ma się do czynienia z problemami nieco sztucznymi. Ot, choćby w tutorialu czy pierwszej misji bonusowej - kto widział, żeby sapera posyłać do akcji przecinania zasieków z drutu kolczastego bez niezbędnych do tego noży? Ale przecież nie jest to symulator działania oddziałów specjalnych, a gra zręcznościowo-logiczna na nich oparta. Zadaniem gracza jest tu bowiem znalezienie rozwiązania problemu stojącego przed jego ludźmi (i późniejsze wprowadzenie go w życie!), a nie proste wybiecie wszystkich do nogi. Nie każdemu musi to wprawdzie na początku odpowiadać, ale bardzo szybko można się do tego przyzwyczaić i przestać zwracać na to uwagę. Dlaczego? Bo ta gra wciąga!

I to strasznie! Ale jakże mogłoby być inaczej, skoro już od samego początku ciężko - dzięki wspaniałemu wyglądowi - przejść obok niej obojętnie? A w dodatku później jest już tylko lepiej! Ale zamiast rzucać się w wir kolejnych "ochów" i "achów" proponuję krótki przegląd co fajniejszych trików dostępnych dla graczy w czasie tutoriala. Dlaczego tylko tu-



Dossier



Imię i nazwisko: Jack "Rzeźnik" O'Hara
Data urodzenia: 10 października 1909 roku
Miejsce urodzenia: Dublin
Kraj: Irlandia
Stopień wojskowy: sierżant
Wzrost i waga: 6 stóp i 6 cali, 220 funtów
Zdolności: ekspert w skradaniu i posługiwaniu się bronią. Bardzo silny i szybki. Potrafi wywarzać drżenie, powalać, ogłuszać, więzić i zabijać przeciwników. Może również wspinać się na słupy i chodzić po kablach. Nie straszy mu także skoki z dużych wysokości, a dzięki wysokiej wytrzymałości jest w stanie przetrwać ciosy, które powaliliby innych żołnierzy. Używając "Rzeźnika" to nóż gołe ręce, który używa ze śmiertelną skutecznością, zwłaszcza przy ataku zaskoczenia.



Imię i nazwisko: Rere Ducamp
Data urodzenia: 20 listopada 1911 roku
Miejsce urodzenia: Lyon
Kraj: Francja
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 4 cale, 179 funtów
Zdolności: ekspert w dziedzinie łączności, inżynier sabotażu. Posiada naturalne zdolności nawiązywania, dzięki czemu z łatwością przyciąga do siebie innych. Wygląda to wprawdzie jak falowanie wody, ale gruntu, że jest! Saper może dąć dymem, znaleźć miny, rozbrajać je i układać w nowym miejscu. Złodziej ma wytrzymać i chęć do dzielenia się łupem z pozostałymi członkami drużyny - zresztą chęć takie zdradzają wszyscy członkowie zespołu. I to nie tylko ludzcy, bo już w pierwszej misji do naszej wioski groności dołącza się pies, który prócz odwracania uwagi wrogów potrafi również przenosić między nimi różne przedmioty. A że mało kto na psa uwagę zwraca, może to także robić tuż pod nosem wroga!



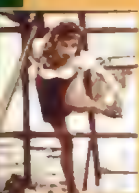
Imię i nazwisko: Samue Brookly
Data urodzenia: 4 kwietnia 1910 roku
Miejsce urodzenia: Brooklyń
Kraj: Stany Zjednoczone
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 2 cale, 183 funty
Zdolności: kierowca, potrafi prowadzić wszystkie pojazdy, znaki, mechanika i zbrojnicza. Jego ulubione narzędzia to między innymi: granaty dymne i gazowe, sła oraz drut, z którego potrafi sporządzić bardzo efektywne pułapki.



Imię i nazwisko: James Blackwood "Płetwisz"
Data urodzenia: 3 sierpnia 1911 roku
Miejsce urodzenia: Melbourne
Kraj: Australia
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 1 cal, 181 funtów
Zdolności: człowiek morza, ma wszelką niezbędną wiedzę żeglarską i wspaniale pływa. Na jego wyposażeniu znajduje się karabinek z hałpuncem i sprzęt do nurkowania, dzięki czemu może spędzać pod wodą całą godzinę bez obawy o powietrze. Nie martwić się także o podwodnych druzgoców (poza piraniami). Na łodzi bardzo użyteczna jest jego umiejętność rzucania nożem, za pomocą przeroszonej przez siebie ryby z nakiem - wspinania się na dachy budynków - mur czy drzewa.



Imię i nazwisko: Thomas "Strzałak" Hancock
Data urodzenia: 14 stycznia 1911 roku
Miejsce urodzenia: Liverpool
Kraj: Anglia
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 175 funtów
Zdolności: posiada dogłębną wiedzę o sposobach walki i sposobach ich stowarcia. Niestety przeniesione przez niego przyrodzone bardzo ważne na wystrasz i oraz trochę waga - przez co zmuszają go do powolnego poruszania się, a niekiedy nie pozwala także na wchodzenie do wody. Potrafi posługiwać się granatami, bazookami, miotaczami ognia i wykrywaczami min. Może również rozbrajać wroga miny i wykrywać je w innych miejscach.



Imię i nazwisko: Natasha Uwozic
Data urodzenia: 2 kwietnia 1912 roku
Miejsce urodzenia: Kijów
Kraj: Związek Radziecki
Stopień wojskowy: porucznik
Wzrost i waga: 5 stóp i 8 cali, 170 funtów
Zdolności: ekspert w dziedzinie infiltracji, strzelec wyborowy, jest fascynującą, ale i niebezpieczną przynajmniej dla facetów - kobietą.

toriala? Ano z tego prostego powodu, że nie chciałbym zdradzać fabuły kolejnych misji. Poza tym i tak będzie tego aż nadto!

Zacznijmy od misji pierwszej. Do dyspozycji mamy tu dwóch ludzi: sapera Thomasa Hancocka i złodzieja Paula Toledo, i przy ich pomocy musimy oczyścić niemiecki posterunek. Niby nic trudnego, ale i tak wystarczy, by dowiedzieć się, iż każdy może ogłuszać wrogów. Prawie każdy może ich zwinąć i przenieść w inne miejsce. Można ich także przeszkubiwać i przywłaszczać sobie ich przedmioty. Złodziej może wspinać się na słupy telefoniczne i chodzić po rozpiętych między nimi drutach. Ma też ograniczoną wytrzymałość, więc za długo wisieć na nich niestety nie może, co akurat tylko dodaje realizmu. Fale dźwiękowe (spowodowane na przykład przez ogłuszenie przeciwnika czy bieg) są widoczne jako... no, fale, tyle że falujące ziemią. Wygląda to wprawdzie jak falowanie wody, ale gruntu, że jest! Saper może dąć dymem, znaleźć miny, rozbrajać je i układać w nowym miejscu. Złodziej ma wytrzymać i chęć do dzielenia się łupem z pozostałymi członkami drużyny - zresztą chęć takie zdradzają wszyscy członkowie zespołu. I to nie tylko ludzcy, bo już w pierwszej misji do naszej wioski groności dołącza się pies, który prócz odwracania uwagi wrogów potrafi również przenosić między nimi różne przedmioty. A że mało kto na psa uwagę zwraca, może to także robić tuż pod nosem wroga!

Na tym jednak możliwości naszych walców nie kończą. Na przykład, jeśli wspaniały wpływ ma bowiem jedna z największych innowacji - możliwość ustawienia naszych ludzi w zasadce! Na czym to polega? Ano wystarczy wybrać komandosów, uzbroić ich, położyć na ziemi (mogą też oczywiście stać, ale to zwiększa szanse wroga) i wybrać ikonę celownika. Pojawi się brązowa oznaczenie zasięgu ich wzroku (dokładnie takie, jak u wroga), i jeśli w jego zasięgu znajdzie się jakikolwiek przeciwnik, otworzą do niego ogień! Automatycznie! W dodatku (choć to akurat pojawia się dopiero na drugiej misji tutoriala) do-



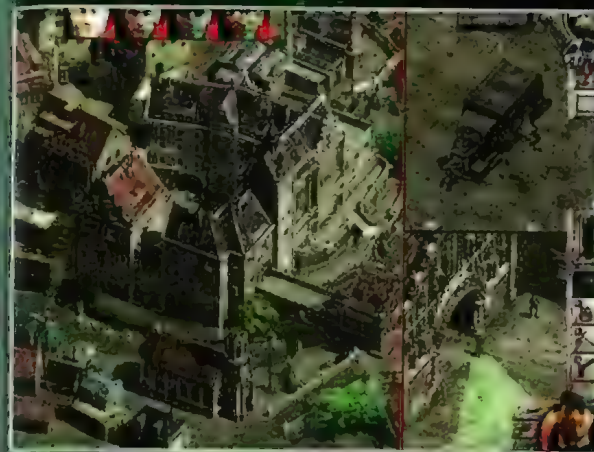
kładnie tak samo możemy zrobić i z innymi alianckimi żołnierzami! To jest dopiero czad, gdy do wroga przydziesiąty typ!

Tak, tak, dobrze przeczytaliście. Oprócz naszych dzielnych komandosów w wielu misjach mamy jeszcze możliwość dowodzenia zwykłymi żołnierzami! Fakt, że potrafili oni jedynie strzelać, ale za to jest ich naprawdę wielu, nie kończy im się amunicja, no i śmierć jednego z nich nie oznacza - jak w przypadku naszych głównych bohaterów - końca misji. I powiem tyle - ich umieszczenie w grze jest strzałem w dziesiątkę! Dzięki temu poza cichym skradaniem ma się również możliwość wzięcia udziału w efektownych strzelaninach! Bardzo efektownych strzelaninach! Zwłaszcza gdy wcześniej przygotowujemy jeszcze kilka booby-trapów - choćby z min czy z przeciągniętych przez kierowcę linek i przymocowanych na ich końcu przez sapera granatów, że o zdalnie detonowanych ładunkach wybuchowych czy wsparciu bazook nie wspomnę! Niekiedy ta gra zmienia się w pełnokrwistą strzelaninę! Choć oczywiście przez cały czas trzeba pamiętać, iż bez odpowiedniego przygotowania niewiele z tego wyjdzie. Znaczący się niewiele dobrego, a przynajmniej dla naszych ludzi.

Na szczęście mamy tu jednak możliwość zrobienia w dowolnym momencie Save, więc próbować można do woli! I to pomimo faktu, że gra ta ukazuje się również na konsolę PlayStation2 - co, jak widać, można zrobić normalnie Save w grze, która ukazuje się nie tylko na PC... Ale dajmy spokój dywagacjom, a wróćmy do przeglądu nowości. Bo to jeszcze wcale nie koniec! Nie wspominałem przecież ani słowem o budynkach, a z nimi także bardzo wiele dobrego się wiąże!

Przed wszystkim do budynków można wchodzić. Na pierwszy rzut oka nie jest to nic przełomowego, ale wejście nie polega tu jedynie na zniknięciu z głównej mapy! Wnętrza to niekiedy osobne, wielkie plansze! I to widziane w pełnym trójwymiarze, ze swobodnym obracaniem kamery! Zresztą wszelkie inne rozwiązania ograniczałyby twórców, bo takie na przykład cztery z góry ustalone widoki co 90 stopni, zastosowane na głównej mapie, mimo iż na wolnym powietrzu sprawdzają się znakomicie, w zamkniętej przestrzeni byłyby już niekiedy mocno uciążliwe. A tak można sobie wszystko swobodnie obracać i problem znika!

Ale to nie koniec budynkowych zalet. Do budynków można bowiem także zaglądać przez okna i drzwi (choć nie wszystkie), dzięki czemu nie wchodzimy do środka w ciemno i możemy tak wybrać moment wtargnięcia, by cichutko uciszyć niczego się nie spodziewającego



wartownika. Zresztą przez okna można nie tylko zaglądać, ale i wchodzić! Fakt, że potrafią oni tylko złodzić, ale w zupełności to wystarczy. Poza tym okna służą jeszcze do wyglądania na zewnątrz (choć, w przeciwieństwie do patrzenia do środka, jesteśmy w tym wypadku widoczni dla wroga), zabawy w strzelanie do kaczek (znaczy się, o ile mamy w swojej wiosce drużynę snajpera, bo tylko on może takie strzelanie uskutecznić) oraz rzutów granatami. A właściwie wrzutów, gdyż cały trik służy szybkiej i skutecznej (choć, niestety, głośnej) eliminacji wroga bez narażania się na jego zbrojną odpowiedź - zamknięte pomieszczenie plus granat równa się czyście pomieszczenie z lekko tylko zabrudzonymi ścianami!

Co jeszcze? Hmm, ot warto choćby jeszcze na chwilę powrócić do naszych planów. I wcale nie chodzi o to, że są duuuuże. A z wnętrza nawet baaardzo duże. Równie istotny jest bowiem fakt, że starano się oddać w nich ducha kilku bardzo znanych lokacji. Poza tym akcje nie ograniczają się jedynie do terenu Europy! Czekają nas bowiem także wyprawy na wyspy Pacyfiku, zwiedzanie Japonii, zabawa z mostem na rzecze Kwai, podróż lotniskowcem, ratowanie szeregowca Smitha tudzież zabawa śnieżkami w Arktyce, Francję i Niemcy także sobie pozwiedzamy - program wycieczki obejmuje zarówno Paryż, jak i Colditz, a do tego jeszcze doki okrętów podwodnych na wybrzeżu, atrakcji więc na pewno nie zabraknie!



przeją po wielogodzinnych zmaganiach na głównych misjach.

Wszystkie misje można oczywiście rozegrać także w trybie wieloosobowym. Każdy z graczy ma wtedy swoje przyporządkowane postacie, dzięki czemu nie ma problemów z jednoczesnym wykonywaniem jakichś akcji - bo w idealnym wypadku jeden komandos to jeden człowiek! Można by się wprawdzie przyczepić, że nie ma żadnych innych trybów gry wieloosobowej, ale na dobrą sprawę nie bardzo można sobie co innego wyobrazić, więc takie usilne wyszukiwanie błędów nie bardzo ma sens.

Stąd też i bardzo wysoka ostateczna ocena Commandosów 2. Bardzo wysoka, ale i w stu procentach zasłużona! Pod względem wykonania nie można im bowiem niemal nic zarzucić: świetna grafika, klimatyczna muzyka, ciekawe i nawiązujące do rzeczywistości mapy - to po prostu nie może się nie podobać! Zwłaszcza że dochodzą do tego jeszcze trójwymiarowe wnętrza budowli (choć nie wszystkie - bo te większe, na przykład doki, wykonane są jednak w standardowym dwuwymiarze) i swobodnie obracająca się kamera. Co zaś równie istotne, misje są bardzo zróżnicowane, odpowiednio długie i wymagające nieźle główkowania.

Wprawdzie to już nie każdemu musi odpowiadać, ale dzięki niezłemu tutorialowi, helpowi oraz instrukcji (oraz trzem poziomom trudności z normalnym poziomem Normal) i zupełni laicy czujący podciąg do sił specjalnych tudzież używający szarych komórek powinni po tę grę sięgnąć. Jest po prostu znakomita, chociaż ciężko nie zauważyć, że zamiast na realizm działań, główny nacisk postawiono tu na główkowanie i akcję, więc purysty mogą z początku czuć się nieco zawiedzeni...

Ale to tylko pierwsze wrażenie - bo po paru chwilach, gdy zaczyna się już rozumieć intencje twórców... Co ja się zresztą będę produkował. Do sklepu biegiem marsz i samemu próbować!



Producent: Pyro Studios / Eidos **Dystrybutor:** M Group **Internet:** www.eidos.com **Wymagania:** 98/MHz/2000, P. 266 64 MB RAM, karta graficzna z 4 MB RAM, CD-ROM x4 **Akcelerator:** po ecany

świetny wygląd plansz można je obracać o 90 stopni przypominają znane lokacje można wchodzić do budynków dużo misji bonusowych nowe postacie nowe zdolności brak w instrukcji pełnej, a w słowniku

Dossier

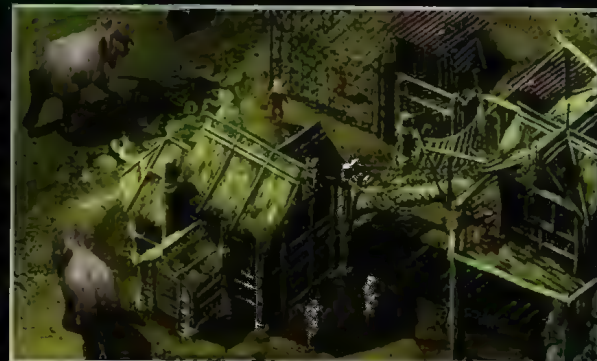
Imię i nazwisko: Paul "Lupin" Toledo
Data urodzenia: 1 marca 1916 roku
Miejsce urodzenia: Paryż
Kraj: Francja
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 5 stóp i 2 cale, 107 funtów
Zdolności: złodziej, który potrafi wszędzie wejść i wszystko otworzyć, bardzo szybki i zwinny. Dzięki swym umiejętnościom potrafi zakraść się na tyły wroga drogami niedostępnymi dla innych ludzi. Opanował kilka tyłów walki, uwielbia również podkraść się od tyłu do wrogów i opróżnić ich kieszenie, przechodzi przez okna, drzwi w ścianach, a zamknięte drzwi czy kasy pancerne nie stanowią dla niego specjalnej przeszkody. Ma swoją imięnną Spikę, którego nauczył odciągać uwagę wrogów żołnierz.



Imię i nazwisko: Samue Brookly
Data urodzenia: 4 kwietnia 1910 roku
Miejsce urodzenia: Brooklyń
Kraj: Stany Zjednoczone
Stopień wojskowy: szeregowy
Wzrost i waga: 6 stóp i 2 cale, 183 funty
Zdolności: kierowca, potrafi prowadzić wszystkie pojazdy, znaki, mechanika i zbrojnicza. Jego ulubione narzędzia to między innymi: granaty dymne i gazowe, sła oraz drut, z którego potrafi sporządzić bardzo efektywne pułapki.



Imię i nazwisko: Whiskey
Data urodzenia: gdzieś w roku 1936
Miejsce urodzenia: nieznane
Kraj: nieznany
Stopień wojskowy: nieokreślony
Wzrost i waga: 18 cali, 66 funtów
Zdolności: bułterier szkolony do zabijania dywersyjnych - potrafi przenosić przedmioty, odwracać uwagę wroga, szarżując i biegając wokół niego. Wzrostem wyszcza również ukryte w ziemi miny, choć oczywiście nie potrafi ich rozbroić. Nie może także wspinać się po drabnach, ale każdy komandos może wciągnąć go do swojego plecaka i przenosić przez takie przeszkody.



Squad Battles: Vietnam

Pepin Krootki

Można zaryzykować stwierdzenie, że Amerykę i społeczeństwo amerykańskie wraz z jego sposobami postrzegania historii ukształtowały cztery mity. Mowa tu o mitach ojców założycieli, wojny secesyjnej, wielkiego kryzysu oraz wojny wietnamskiej. (Teraz zapewne dołączą do nich także wspomnienie zamachów na Pentagon i WTC.) Co ciekawe, doświadczenia dwóch wojen światowych są słabo zakorzenione w świadomości Amerykanów. Inaczej mają się sprawy z konfliktem wietnamskim, który po raz kolejny przypominało nam HPS Simulations.

Gier związanych z wojną w Wietnamie pojawia się faktycznie sporo, choć nie tak wiele, jak by na to mogła wskazywać popularność tematu za oceanem (z drugiej strony, kto chciałby robić gry o przegranej niechlubnej wojnie?). Nieszczęśliwie dla graczy, większość z nich to pozycje na wskroś przeciętne. Klasą daleko im do starego Seal Team (gdzie druga część? Czy kiedykolwiek się jej doczekamy?). Również najnowszą grą o zmaganiach na Półwyspie Indochińskim, zatytułowaną Vietnam: Squad Battles, nie odznacza się niczym rewelacyjnym. Owszem, jest porządną grą turową, która spełnia wszystkie stawiane tego typu produkcjom wymagania, jednak nie uszczęśliwi także paru niedo-godności.

Do pisan'a recenzji przystąpiłem, mając w pamięci świeże jeszcze wspomnienie innej gry spod znaku HPS, mianowicie Tobruk'41. Autorem obu strategii jest John Tiller, człowiek - legenda wśród twórców turowek. Niewiele się chyba pomylił twierdząc, iż historia wojskowości oraz zamiatanie do gier strategicznych są dla niego całym życiem, zarówno jego zamiłowaniem, jak i pracą. Muszę z zadowoleniem przyznać, że tym razem dzieło Tillera wywarło na mnie dużo lepsze wrażenie. Przynajmniej nie katowałem się podczas grania, by potem napisać recenzję.

"Możesz zabić dziesięciu moich ludzi przypadających na każdego twój zabitego, ale nawet na takich warunkach ja zwyciężę, a ty przegrasz".

Ho Chi Minh

rakiet niekierowanych? Przecież w ciągu tego czasu kilkakrotnie zdążyłby opróżnić cały zasobnik! Efekt takiego stanu rzeczy jest taki, że zniszczenie oddziału, który przebywa na środku pola nieośnienego i widać go jak na dłoni, jest dla pojedynczego śmigłowca bardzo trudnym (najczęściej niemożliwym) zadaniem. Rozumiem, że walki toczą się przeważnie w gęstej dżungli i poruszanie się oraz namierzenie wroga są utrudnione, co przy krótszych turach niepomnie wydłuża czas rozgrywki. Z drugiej jednak strony, gdy przy ograniczonej widoczności dwa oddziały nagle na siebie wpadają i dochodzi do walki na krótkim dystansie, całe starcie trwało niekiedy pięć minut! Mimo to muszę przyznać, że gra odwzorowuje inne "uroki" związane z ograniczonym zasięgiem widzenia. Na każdym kroku możemy natknąć się na nieprzyjaciela, a w trakcie walki trudno oszacować jego prawdziwą liczebność oraz stan uzbrojenia. Często dochodzi do beładnej strzelaniny, szczególnie gdy spadnie

morale lub gdy przyduszony ogniem oddział próbuje się odgrzyźć na wrogu, strzelając na oślep. Niekiedy, gdy wycofamy się z danego heksu, wróg nadal w niego pały, ponieważ nie zauważył, kiedy i jak wycofaliśmy się! Jeśli do tego dodamy fakt, że program doskonale odwzorowuje moment trafienia pociskami każdego, kto stanie im na drodze, to wyłoni się obraz naprawdę zażartej i bezlitosnej walki. Autorem chwali się też, że ginący żołnierze pozostawiają na polu walki broń i amunicję, z której nierzadko przyjdzie nam jeszcze skorzystać.

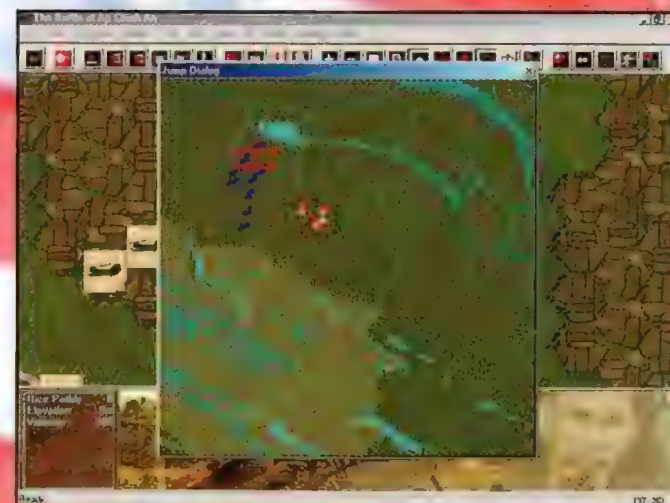


Podczas gry zdarzało się również, że przeciwnik wykonywał uderzenia pozorowane tak, bym koncentrował obronę w danym kierunku, potem zaś obchodził ją szerokim łukiem i atakował głównymi siłami od tyłu. Zresztą czy tego chcemy, czy nie, w przypadku wielu scenariuszy już na starcie jesteśmy okrażeni. Wtedy na nic zda się wszelka taktyka - Wietnamczycy i tak wygrają przez przytłaczającą przewagę liczebną. Szkoda tylko, że punkty kluczowe (za których zdobycie lub utrzymanie zdobywamy punkty) rozmieszczone dość przypadkowo (przynajmniej nie mogłem się doszukać w tym jakiegoś porządku - często nie jest to nawet wzgórze czy ziemianka, ale niczym nie wyróżniający się heks pośrodku lasu).

Podobnie jak w wielu innych turowkach, zmuszeni jesteśmy obserwować z osobna każdego żołdaka, by sprawdzić, jakie są jego umiejętności strzeleckie. Czynność ta pochłania łącznie część czasu, jaki poświęcamy na grę, i po pewnym okresie zaczyna nużyć. Czy tak trudno zagwarantować niecierpliwym opcję umożliwiającą pominięcie tego kroku i obejrzenie rezultatu ognia, jaki daje cały oddział? Do szewskiej pasji doprowadza również konieczność przesuwania każdego żetonu heks po heksie. Niestety gra nie przewiduje możliwości wyznaczenia żołnierzom heksu docelowego (w tej grze pathfinding w ogóle nie istnieje!).

Gra zawiera szereg scenariuszy bazujących na autentycznych wydarzeniach historycznych z lat 1966-1970. (Na niezadowolonych cze-

ka jeszcze eoytor.) W trakcie gry napotkamy wszystkie dobrze znane i kojarzone z wojną wietnamską typy uzbrojenia (fodzie patrolowe Piber, śmigłowce Huey i wiele innych). Brakuje tu tylko granatów ręcznych, których mimo usilnych starań nigdzie nie mogłem się doszukać. Nasi poczemendni zapewne używają ich automatycznie w trakcie szturmów. Biorąc pod uwagę skalę rozgrywki, jest to całkowicie zrozumiałe. Mimo to udośćpniono rozmaite rodzaje min i pułapek domowej roboty, które były zmiórą amerykańskich żołnierzy. Byłem zdziwiony, ale w Vietnam Squad Battles grało się zadziwiająco przyjemnie. Gdyby nie uciążliwe zadanie z wią-



Niezbyt efektowne, ale całkiem strawne!

Simsala Grimm

Baśnie braci Grimm!!!
Znajomi z TV: Koko i Jojo znów w akcji!



59⁹⁰



59⁹⁰



59⁹⁰

W naszym programie:
- piękna baśń
- 2 pełne wersje językowe: polską i angielską
- mnóstwo dodatkowych gier i zabaw
- świetne, młotkujące, ciekawe nagrania
całkowicie po polsku
Tivola
tel:(17) 8569912, email: zakupy@kavalon.com

6

Producent: HPS Simulations • Dystrybutor: HPS Simulations • Internet: <http://www.hpsims.com> • Wymagania: P266, 32 MB, Direct X • Akcelerator: zintegrowany

- mocno uproszczony Close Combat w turowo heksagonalnej konwencji za to w Wietnamie ■ dobrze odwzorowane specyficzne walki w dżungli oraz wietnamski teatr działań ■ bogowe okrzyki Wietnamczyków
- boowe okrzyki Wietnamczyków ■ przesuwanie jednostek heks po heksie

INFO

ELD "RavenClaw"

The F.A. Premier League Football Manager 2002

Hegemonia EA Sports na rynku gier sportowych nie podlega żadnej dyskusji. Trudno znaleźć dyscyplinę sportową, w ramach której symulacje EA Sports oddają komuś tron. Zdaje się, że jedynie w kategorii menedżerów przegrywa z Eidosem i boskim Championship Managerem. Od kilku lat jednak twórcy FIFy próbują sforsować również ten bastion, lecz jak dotąd - bez powodzenia.

Polak w Premier League

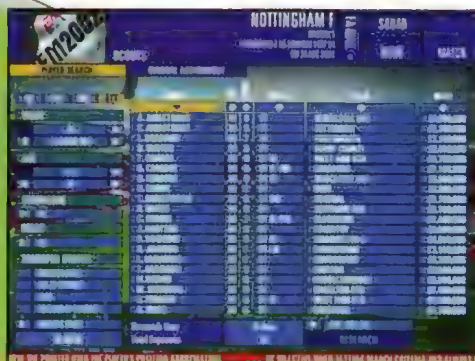


Jerzy Dudek
Urodzony: 23 marca 1973
Kluby: Concordia Knurów, Sokół Tychy, Feyenoord Rotterdam, Liverpool
Reprezentacja Polski: 19 spotkań
Debiut w reprezentacji: 02.08.98 - z Izraelem 0:2



Miał równo rok od momentu, gdy przyszło mi się zmagać z całym światem w The F.A. Premier League Football Manager 2001 i jak to bywa z EA Sports, otrzymałem do recenzji wersję gry, którą opatrzone cyferkami 2002. Regularność, z jaką ukazują się gry z logo EA Sports, czasami nawet mnie przeraża - che, che, che. Z tego, co pamiętam, dość ciepło wyrażałem się o poprzedniej wersji PLFM-u, a nawet okazałem nieśmiałą nadzieję, że być może w przyszłości menedżer ten zdetrionizuje Championship Managera. Cóż, byłem - jak widać - zbyt wielkim optymistą, bowiem The F.A. Premier League Football Manager 2002 to nic innego jak niesmaczny, odgrzany, a w dodatku kiepski żart. Bo jak inaczej nazwać produkt, który praktycznie NICZYM nie różni się od tego, co zaserwowano graczom rok temu? Owszem, teoretycznie uaktualniono składy, lecz piszę - teoretycznie, gdyż... w Liverpoolu brakuje Dudka! Jak dla mnie, to wręcz niewybaczalny błąd! Jak może brakować jedynego Polaka w Premier League? Rozumiem, że chłopaki z EA Sports jak zawsze spieszą się, by gra trafiła na półki sklepowe jak najszybciej, a pieniądze do kieszeni, ale czasami irytują te przeterminowane składy

To jednak "pikuś" przy rozgrywce, która tak naprawdę niczym nie różni się od tej sprzed kilkunastu miesięcy. Chociaż wprowadzono jedną zmianę, i to in plus. Rok temu bardzo narzekałem na hokejowe wyniki spotkań, ponieważ zdarzało się, że niektóre mecze kończyły się absurdalnymi wynikami pokroju 7:2. W przypadku The F.A. Premier League Football Manager 2002 do takich sytuacji na szczęście nie dochodzi - pada mniej bramek, mecze są bardziej zacięte i wyrównane. Drugą nowalijką - choć nie jestem w 100% pewien, czy tego nie było w PLFM 2001 (ta zawodna pamięć) - jest to, że przed rozpoczęciem sezonu włodarze klubu proponują graczowi cele, które ma zrealizować podczas sezonu. Wybieramy ten, który odpowiada naszym ambicjom oraz umiejętnościom i... staramy się dorównać wyznaczonym planom. Cała reszta pozostała bez zmian - ten sam trening, rozbudowa infrastruktury, ustawienia taktyczne czy nawet interfejs i rozmieszczenie ikon są identyczne jak przed rokiem. Co jednak naj-

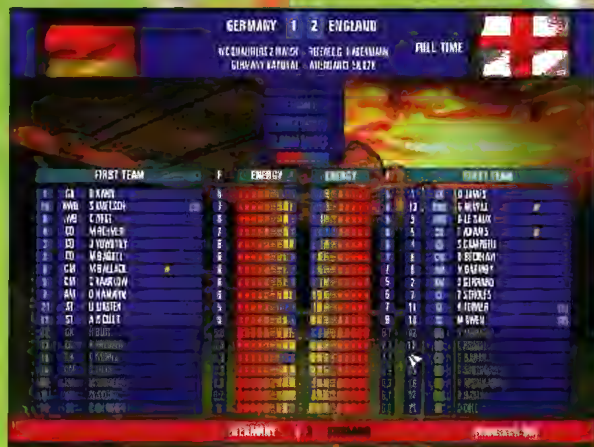


GATUNEK: MENEDŻER

która w zasadzie nie ma nic do zaoferowania starym wyjadaczom? Naprawdę nie potrafię wytłumaczyć, dlaczego gram w The F.A. Premier League Football Manager 2002.

Ci z was, którzy grali w poprzednią wersję PLFM, będą rozczarowani grafiką. Nadal twierdzą, że menu są całkiem ładne i poukładane, ale ile razy można oglądać to samo? Identyczne kolory, tabelki, że o kiepskich animacjach nie wspomnę. Pamiętam, jak kilka lat temu te wzorowane na engine'ie FIFy animacje spodobały mi się, ale dzisiaj co najwyżej śmieją wyglądem postaci i tym, jak się one poruszają. Świat poszedł do przodu, a graficy The F.A. Premier League Football Manager 2002 zatrzymali się na roku 1997 - od tak znakomitych fachowców wymagam znacznie więcej. Dlatego zamiast oglądać "ciekawe" animacje, wolę napisać w stylu dobrze znanym z Championship Managera.

Wprawdzie nadal z chęcią gram w The F.A. Premier League Football Manager 2002 i chciałbym postawić mu w miarę wysoką ocenę, ale muszę być "obiektywny". A to oznacza, że po prostu patrzę na grę jako na wtórny, praktycznie niczym nie różniący się od poprzedników. Szkoda, że panowie z EA Sports uczynili z Premier League Football Managera kolejną taśmową serię, gdyż poprzednie części naprawdę były bardzo dobre. Niestety The F.A. Premier League Football Manager 2002 to nic innego jak kolejny z serii, coroczny produkt z logo EA Sports.



5

Producent: EA Sports | Dystrybutor: M Group | Internet: www.easports.com
Wymagania: P 166, 32 MB RAM, W N 95/98/2000, 4xCD, karta muzyczna
Akcelerator: zalecany

- nie wiem dlaczego, ale sympatycznie się kieruje - pada mniej bramek
- wtórna, praktycznie żadnych zmian - gdzie jest Dudek???
- przetrenowane składy - od kilku lat ta sama grafika, co staje się powoli nudząca

SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE



REAŁ DVD ROM

Reał DVD w pełnej polskiej wersji językowej!
8 GB świetnej przygody!
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.



W PUDEŁKU:

1 DVD ROM
lub 5 płyt CD

mapa Argibus

instrukcja obsługi

poradnik
- cel misji
- porady
- opisy postaci



cena 99⁹⁰

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



Mystery Of The Druids

Nie da się ukryć, że najgłupsze nawet gry komputerowe mają w sobie pewien element edukacyjny, a cóż dopiero mówić o tych, które zaprojektowano tak, by dać graczom sporo informacji o jakiejś epoce, grupie społecznej czy danym kraju. Najwięcej informacji (nie zawsze prawdziwych) dostarczają co prawda opasłe tomy, ale mało komu chce się je wertować - pomijając już fakt, że wywijanie woluminem "in folio" to ciężka praca. Gry edukacyjne bywają przeraźliwie nudne, zatem radośnie witam gry przygodowe z pewnym zacięciem historycznym.

El General Magnifico

Jedną z ciekawszych zagadek dotyczących przeszłości naszego kontynentu jest tajemnica otaczająca działalność druidów. Kim byli i skąd przyszli? Gdzie gromadzili swoją wiedzę i skąd ją czerpali? Skape o nich informacje (ale też i barzo rzeczowe) możemy znaleźć u Cezara - w jego znakomitym dziele historycznym "O wojnie galijskiej". Znacznie więcej wiadomości można znaleźć u Roberta Gravesa, pisarza mającego ambicje historyczne (powieść "Klaudiusz i Messalina"), ale to, co możemy u niego wyczytać na temat druidów, czyni z nich niemal półbogów (potrafili na przykład, ot tak sobie, ni z gruchy, ni z pietruchy, pozbawiać oddechu ludzi, po prostu na nich spojrzawszy, Lord Vader byłby druidem?). Różnice w opisach można i należy oczywiście przypisać temu, że Cezarowi przyprowadzano żywych (choć może lekko stłamszonych) druidów, którzy - cokolwiek by twierdzili późniejsi piewcy ich wielkości - wpadali w łapy Rzymianom równie często jak inni Brytowie. Graves zaś infor-



macje o druidach musiały czerpać z drugiej ręki - na przykład z dziewiętnastowiecznych opracowań, które miały się do prawdy tak, jak pięść do nosa.

Pytanie, kim byli druidzi, warto sobie jednak zadać, patrząc na niektóre budowle w południowej Anglii - na przykład na majestatyczne kręgi Stonehenge. Mało kto z podziwianych ogrom i precyzją obróbki kamiennych bloków zdaje sobie sprawę z tego, że za budowę tego kompleksu odpowiedzialna musiała być nie lada cywilizacja. Nie sposób przecież pomyśleć, że Stonehenge zbudowali odziani w skóry dzikusy. Twórcy tych budowli musieli być tęgimi znawcami przyrody i jej praw, jak też skupiać w swoich rękach władzę, która pozwalała kontrolować poczynania tysięcy robotników, konsekwentnie realizować zamiysł. Cywilizacja megalitów rozciągała się od północnej Brytanii aż po południe Francji, a kamienne pomniki (?)



wznoszono wtedy, gdy po wzgórzach przyszłego Rzymu buszowały króliki, na miejscu zaś Aten, wśród oliwnych gajów, żyły się kozy. Niewiele wiemy o cywilizacji europejskich megalitów (kres położyła jej chyba ostatnie zlodowacenie)... i dlatego możemy tylko snuć rozważania, jak to na przykład uczynili twórcy gry "The Mystery Of The Druids".

Intryga gry zawiązuje się w roku 1000, kiedy to druidzi byli już prawie wytępieni co do sztuki (wytępił ich oczywiście wyznawcy religii, której naczelną zasadą jest "miłuj bliźniego"). Ostatni z druidów postanowili przetransponować swoje moce oraz magię w ciarka pięciorga niemowląt. Okrutna ceremonia odbyła się w megalitycznym kręgu Stonehenge. Druidzi nie zawahali się przed niczym, byle tylko zapewnić przetrwanie własnych mocy. Niektórzy z nich (co prawda bardzo nie liczni) obawiali się jednak, że dzieci nienauczane odpowiedzialności w używaniu mocy mogą się stać okrutnymi tyranami. Pocięchi i bez tego bywają okrutnikami (spytajcie prokuratorów zajmujących się zbrodniami popełnianymi przez nieletnich). Aby temu zapobiec, niewielka grupka druidów nie wzięła czynnego udziału w obrzędzie - tak, że ów pozostał (przynajmniej w pełni) niedokonany.

Dziecięcy "spadkobiercy druidów" wyrosli na potężne i wpływowe osobistości i zadbały o to, żeby prawda o istnieniu tajemnego kręgu druidów pozostała w ukryciu - nie wszystkie jednak moce druidów brały w tym udział, co mocno doskwierało członkom tajemnego kręgu. Postanowili tedy naprawić błąd z przeszłości. Zastrzegam z góry, że nie odpowiadam za intrygę w grze - ja ją tylko (z lekką) opisałem.

Zabawę zaczynasz jako młody pracownik Scotland Yardu, detektyw Brent Halligan, któremu szef zleca rozwiązanie zagadki tajemniczego morderstwa (nie wszystkie morderstwa są tajemnicze - jeśli wkurzony nieustannie wtrącając się "mamusi" do jego małżeństwa młody żonkos skrytykuje teściową za pomocą siekiery, nie masz w tym niczego tajemniczego). Bohater już w trakcie badania miejsca zbrodni dochodzi do wniosku, że sprawa jest nietypowa i zaczyna podejrzewać, że ma honor z mordą... morderem rytualnym. Z pomocą eksperta od spraw druidów, Arthura Blake'a, dociera do głowy zakonu, majestnego i wpływowego lorda Sinclaira, rezydującego na przedmieściach Londynu. Halligan i jego towarzysze dość szybko odkrywają, że druidzi zamierzają dopełnić rytuału - i postanawiają obrócić wniwecz zamiary zdeprawowanego arystokraty. Aby tego dokonać, muszą się przygotować do bardzo niebezpiecznej misji - podróży w czasie. Trzeba bowiem zapobiec temu, co już się stało - a to nie lada sztuka. Aby dopaść swego, będą musieli zaznajomić się z obrzędami druidów, a osobliwie z rytuałami dotyczącymi czterech żywiołów: Ognia, Wody, Ziemi i Powietrza. Trzeba im też posiąść tajemniczy Runiczny Posoch (Rune Staff), bez którego druidzi nie będą mogli dopełnić obrzędów. Tyle tytułem wprowadzenia.

W grze odkryjesz ponad 50 dużych (zawierających często pomniejsze) lokacji, ponad 360 scenek animowanych, które są nagrodą za trafne rozwiązanie niektórych problemów, będziesz też musiał prowadzić dialogi z postaciami gry a sposób poprowadzenia dialogu uwarunkuje twoje postępy. Grafika jest typową 2D/3D (dwuwymiarowe otoczenie, trójwymiarowe postaci gry). Twórcy zapewniają, że osiągnęli bardzo poważne sukcesy w synchronizacji głosu i obrazu (czego niestety nie umiem ocenić, nie jestem bowiem aż do tego stopnia biegłym anglistą, jeżeli gra zostanie spolszczona, to i tak akurat tego nie zauważymy).

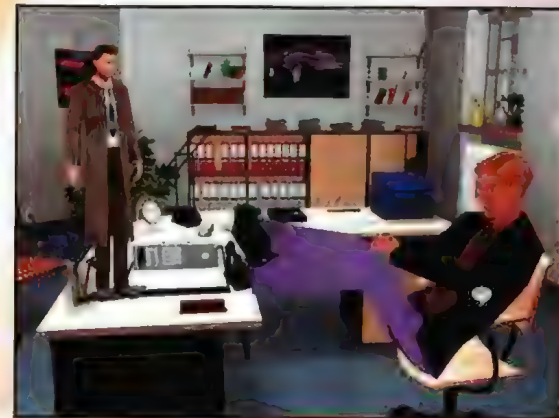
Przejdźmy teraz do wrażeń, jakie wzrzucała u mnie gra. Otóż podczas zabawy z rozgryzaniem tajemnicy druidów doznawałem uczuć ambiwalentnych. Są to uczucia, jakich doznajesz wtedy, gdy np. objadasz się lodami pistacjowymi z polewą czekoladową, a nagle ktoś ci strzela solą w du... albo rozboli cię ząb (wprawka dykcji - powtarzaj szybko raz za razem: "ząb, zupa zębowa, dąb, zupa dębowa"). Jestem zakamieniałym miłośnikiem gier przygodowych i ich twórcom mogę wiele wybaczyć, ale...

Już podczas oglądania wprowadzenia do gry uderzyła mnie zastępująca jednolitość postaci - wszyscy są chude i długie. Rozumiem jeszcze, że druidzi wyszli jak spod jednej sztańcy - można spokojnie założyć, że żywienie się e halucynogennymi grzybkami i jemiolą nie sprzyja zaokrągleniu sylwetki. Ale we współczesnej Anglii również niemal wszyscy są jednakowi. Być może jest to zgodne z normami Unii i zaleceniami urzędów z Brukseli, ale mnie się nie za bardzo podoba. Bohaterowie poruszają się jak wypuszczeni spod namiotu tlenowego emeryci po

zawałe, a biegają tak, jakby im w buty nalano rtęci. Szczególnie zabawnie wygląda bieżący Halligan, kiedy pęd powietrza - w końcu wciąż nie taki duży - rozwiewa mu płaszcz.

Intrygujący jest sposób, w jaki autorzy wymuszają na nas pewne rozwiązania. Kiedy Halligan obok muzeum spotyka wótczega, który ma ochotę się czegoś napić, a w laboratorium chemicznym S.Y. widzimy butelki z różnymi alkoholami, rozwiązanie sytuacji wydaje się proste jak przewód pokarmowy tasiemca. Ale nie... twórcy wymyślili konkretne rozwiązanie problemu... proste jak przewód pokarmowy wającego się w rytm tańca głodu węża Kaa. I nic na to nie poradziś. Wszystko zresztą, jak się okaże, zależy od właściwie poprowadzonych kilku rozmów - ale diabła pierwej zje ten, co od razu się domyśli, jak to zrobić.

Gra - a to już zarzut poważny - jest mocno niedopracowana pod względem graficznym. W wielu miejscach bohater przechodzi przez meble albo - na przykład - włącza na stolik rozmówcy, prowadzi z nim dialog niczym Tomcio Paluch z olbrzymem. Obok mamy dowód.



Wygląda to na rzecz opracowaną w pośpiechu i na kolanie. To, co w innych grach zdarza się wyjątkowo rzadko, w TMOTD jest na porządku dziennym. Zapowiadana przez autorów gry nieliniowość dialogów powoduje, że z niektórymi postaciami trzeba nam będzie rozmawiać wiele razy - co nie jest moim ulubionym zajęciem. Intrygujący jest też fakt, że detektyw, który ma rozwiązać tajemnicę druidów i uratować świat, na początku niewiele może zdziałać, bo gdzieś posiał portfel i nie ma drożnych nawet na telefon. Szef, który mu zlecił tę sprawę, pomaga mu tak, jakby Halligan był jego osobistym wrogiem... Jednym słowem, przysły zbawca świata nieustannie potyka się o pier... drobiazgi. Nie jest to oczywiście niemożliwe, ale mało logiczne i mocno wkurza gracza. Wydaje mi się, że jest to kolejna gra typu "bez solucji ani rusz" - albo ja na starość okropnie zdżadziłem. Ponieważ nie chcę się pogodzić z tym drugim, muszę się uprzeć przy pierwszym.

Nieźle jest natomiast opracowanie dźwiękowe. Oprawa muzyczna jest ponura niczym debata o budzecie RP - choć z drugiej strony, godzi się powiedzieć, że po kwadransie wysłuchiwanie monotonnego zawodzenia, które przypomina wycie banshee, "dłoń sama sięga po nóż". Na szczęście można to wyłączyć. Za to dialogi są podawane z bardzo dobrą dykcją (angielską), o co dziś trudno.

Interfejs gry również nie jest zbyt przyjazny użytkownikowi - i nie zawsze czytelny. Trzeba przyznać, że wprowadzić można zapisać grę w dowolnym momencie, ale widziałem już znacznie lepsze systemy zapisu - w "Najdłuższej Podroży" system zapisu gry był sam w sobie niewielkim arcydziełem graficznym. W TMOTD jest jakby nie z tej epoki, a jak się już o tym zgadzało - to widywałem ładniejsze kursory. Godną pochwały jest opcja wyświetlania dialogów, z tym że ostatnio nie jest to znów taki cymes, bo prawie każda przygodówka może się nią poszczycić.

W sumie - gra nie zachwyca. Niczym. O mdłości też nie przyprawia. Fakt. Ot, dolne stany średnie, i to w każdym aspekcie.

4

Producent: House of Tales ■ Dystrybutor: CDV ■ Internet: www.mysteryofthedruids.com ■ Wymagania: Win95, 98/2000/ME, PII 350 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 3D, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: LXX

■ niezła, choć mocno niedopracowana grafika...

■ linowość rozwiązań ■ niezbyt dobrze opracowany ruch postaci ■ nie staranność opracowania interakcji postaci z otoczeniem

09/2001



SUB COMMAND

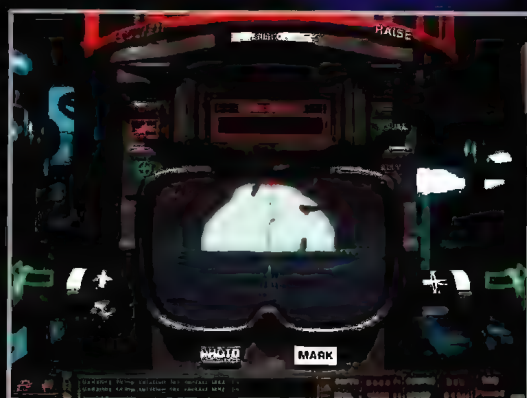
AKULA SEAWOLF 688(I)

GATUNEK: SYMULATOR

StrangeOne

Teoretycznie symulatory nie cieszą się zbyt wielką popularnością, przynajmniej jeśli chodzi o symulatory samolotów. Całkowita klapa ostatniego Falcona 4.0 była aż nadto wymowna. Z drugiej jednak strony, mamy przecież Grand Prix III, Grand Prix Legends czy choćby Need for Speed: Porsche Challenge, które swoje sukcesy zawdzięczają właśnie mniej lub bardziej (bardziej!) wiernemu oddaniu rzeczywistości. Może problem leży w przesyceniu? Przecież taki Train Simulator również ma wielu zwolenników, a pociąg to wszak nie samochód. Jeśli tak, to Sonalyst, twórca Sub Command, mogą spać spokojnie, bo ich jedynym przeciwnikiem jest paroletni już 688(I). A to przecież ich wcześniejszy tytuł, z którego misji najnowsze dzieło może zresztą korzystać! Wygląda więc na to, że problem sprowadza się jedynie do zachęcenia graczy do podwodnej wojaczki.

Co jednak wcale także proste nie jest! Bo w przeciwieństwie do symulatorów samochodów czy choćby nawet samolotów służba na okrętach podwodnych jest bardzo nudna. Przez wiele godzin patrzy się tylko na "wodospady" (jak to się potocznie na wskazania ekranów sonarów mówi), znajduje nowe rozwiązania bojowe i oczekuje na rozkazy, przy okazji starając się zachować jak najciszej. Żadnych gwałtownych manewrów, żadnych wgniatających w fotele przedzeń, żadnego palenia gum - po prostu



nastawianie uszu w nadziei, że uda się usłyszeć przeciwnika, zanim ten nas ubiegnie. I tak minuta po minucie, kwadrans po kwadransie, godzina po godzinie... Aaaaa... (ziewnie gracze). Cóż w tym ciekawego?

A jednak! Owszem, trzeba od razu jasno powiedzieć, że symulatory okrętów podwodnych (a nie tożdy, bo to wszak narzędzia wojny - i to jedne z najgroźniejszych!) - a jako takim należy im się miano "okrętów") to "zabawki" przeznaczone już wybitnie dla znawców i miłośników tematu, ale zapewniam, że na długie jesienno-zimowe wieczory jest to zajęcie wprost wymarzone!



Pod warunkiem jednak że niestraszne wam - oczywiście prócz cierpliwości - logiczne myślenie. Tutaj nie ma radarów wykrywających przeciwnika z odległości setek kilometrów, nie ma broni, którą wystarczy tylko odpalić, by mieć pewność trafienia, nie ma wreszcie chmur albo gór, za którymi można się schować przed pociskami wroga. Do tego zaś dochodzą jeszcze problemy z identyfikacją swój-obcy, brak skrzydłowych oraz fakt, że w większości wypadków wykrycie przez wroga oznacza pewną śmierć, a w najlepszym - "jedynie" niezaliczenie misji. Słowem: oferowana przez symulatory okrętów podwodnych rozrywka to długie godziny oczekiwa-

nia, które poprzedza kilkadziesiąt sekund szybszej akcji, kiedy to czasu robi się nagle mało, a najmniejsze nawet błędy straszliwie się mśzczą.

Przynajmniej chyba, że nie każdemu będzie to odpowiadało. Zwłaszcza jeśli lekcje matematyki - a w szczególności geometrii - przydaje się nieznacznie przy wyznaczaniu rozwiązania bojowego - należały do dy-



niejsze, czyli stanowisko sonaru, jest w tym przypadku praktycznie identyczne.

Za to przeniesienie się na Akulę dostarcza zupełnie nowych doznań! Trzeba się bowiem nauczyć, jak działać bez "wodospadu"! Nie wdając się jednak od razu w szczegóły techniczne, pozwól sobie na parę zdań ogólnego wprowadzenia w świat Sub Command.

Do wyboru są zarówno pojedyncze misje (jak już wspominałem, można także wczytać dowolne misje stworzone dla 688(I)), jak i kampania oraz tryb gry wieloosobowej. Dobrze jest jednak zacząć od trzech misji treningowych. Dzięki nim zapoznamy się z obsługą podstawowych systemów Seawolfa - od zmiany kursu poczynając, a skończywszy na klasyfikacji celów, wyznaczaniu rozwiązania bojowego i odpaleniu torpedy. Cały czas towarzyszy nam głos lektora (niestety mówiącego po angielsku), który dokładnie informuje nas, co musimy w danym momencie zrobić. Informacje dostępne są także w formie pisanej, dzięki czemu i mniej biegli mogą na spokojnie, korzystając z pauzy, podawać wiedzę przyswoić. A choć są to jedynie podstawy, które trzeba później samemu długie wieczory szlifować, dobre i to. Zwłaszcza że w połączeniu z instrukcją stanowi to całkiem niezły i całkiem szczegółowy Poradnik Początkującego Podwodnika.

Zresztą ułatwienie startu początkującym podwodnikom było jednym z podstawowych zadań stojących przed twórcami. Już na samym początku można wybrać, czy jest się początkującym, czy też zaawansowanym dowódcą, co odpowiednio ustawia opcje. Początkujący dostają do dyspozycji paru członków załogi do pomocy, dzięki czemu nie muszą się sami wpatrywać w ekrany sonarów ani też samemu przygotowywać rozwiązania bojowego dla wykrytych celów. Pomocników można oczywiście wyłączyć, ale i "włączenie" wcale łatwego zwycięstwa nie gwarantują! Nie są bowiem nieomylni, a co za tym idzie - i ich wskazaniem lepiej nie wierzyć ślepo, bo na zdrowie to nie wyjdzie - w najlepszym razie załogom neutralnych frachtowców, które przez pomyłkę posłamy na dno.

W grze dostępny jest jeszcze jeden pomocnik, który umożliwia grę i całkowicie laikom, a poza tym jest pomocny w czasie nauki obsługi sonaru. Mamy bowiem możliwość podejścia na mapie taktycznej nie tyle domnie-

Nie da się ukryć, że jest to najlepszy obecnie symulator okrętu podwodnego, który udostępniono dla szarego zjadacza chleba.

Jednak jeśli doczytaliście do tego miejsca jesteście przy tym w stanie pełnej poczytalności, i do tego zdajecie sobie sprawę, w co się właśnie pakujecie, to zapraszam do dalszej lektury! Zapewniam was, że miłośnikom podwodnej zabawy w chowanego Sub Command oferuje praktycznie wszystko, co tylko oferować powinien!

Na początek narzędzia pracy: tutaj mamy ich aż trzy. Właściwie to nawet cztery! Po stronie amerykańskiej są to 688(I) Hunter/Killer (czyli ulepszony typ Los Angeles) i Seawolf, po stronie rosyjskiej zaś ulepszona Akula I oraz Akula II - ponieważ jednak obydwa typy okrętów rosyjskich mają takie same ekrany, w Sub Command musimy nauczyć się obsługi jedynie trzech rodzajów interfejsów, a nawet tylko dwóch, bo i różnice między 688(I) a Los Angeles zbyt wielkie nie są - ot, kolory wyświetlaczy, inne przyciski, to, co najwa-

Czym pływamy

Ulepszona Akula-I

Wyporność: 8140 ton na powierzchni, 10730 ton w zanurzeniu
Maksymalna Szybkość: 10 węzłów na powierzchni, 33 węzły w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 110,30 m x 13,60 m (15,40 m ze statecznikiem) x 9,68 m

Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped 650 mm (pociski rakietowe SS-N-16 Stalion lub torpedy typu 65-76), 4 wyrzutnie torped 533 mm (pociski rakietowe SS-N-16 Stalion, SAET-50M lub torpedy typu 53-65K), 6 wyrzutni torped 533 mm, umieszczonych poza kadłubem (twardym) (uzbrojenie takie samo jak przy wyrzutniach wewnętrznych, ale bez możliwości ich przeładowania), m.in. 1 pojedyncza przenośna wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych Strieła z 18 rakietami zapasowymi

Wypożyczenie: elektroniczne

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: LF aktywno-pasywny, matryca pasywna, wleczona LF pasywna liniowa matryca hydrofonów

System EW: przechwytyjący

Napęd: 1 OK-65CB ciśnieniowy wodny reaktor atomowy o mocy 190 MW, turbiny parowe, pojedyncza śruba siedmiopłatowa, 47600 KM, 2 silniki elektryczne o mocy 820 KM, dające prędkość 3-4 węzłów

Załoga: 28 oficerów i 45 marynarzy

Akula-II

Wyporność: 9800 ton na powierzchni, 12390 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: 10 węzłów na powierzchni, 33 węzły w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 114,30 m x 13,60 m (15,40 m ze statecznikiem) x 9,68 m

Uzbrojenie: 4 wyrzutnie torped 650 mm (pociski rakietowe SS-N-16 Stalion lub torpedy typu 65-76), 4 wyrzutnie torped 533 mm (pociski rakietowe SS-N-16 Stalion, SAET-50M lub torpedy typu 53-65K), 6 wyrzutni torped 533 mm, umieszczonych poza kadłubem (twardym) (uzbrojenie takie samo jak przy wyrzutniach wewnętrznych, ale bez możliwości ich przeładowania), m.in. 1 pojedyncza przenośna wyrzutnia rakiet przeciwlotniczych Strieła z 18 rakietami zapasowymi

Wypożyczenie: elektroniczne

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: LF aktywno-pasywny, matryca pasywna, wleczona LF pasywna liniowa matryca hydrofonów

System EW: przechwytyjący

Napęd: 1 OK-650B ciśnieniowy wodny reaktor atomowy o mocy 190 MW, turbiny parowe, pojedyncza śruba siedmiopłatowa, 47600 KM, 2 silniki elektryczne o mocy 820 KM, dające prędkość 3-4 węzłów

Załoga: 20 oficerów i 30 marynarzy

Ulepszony Los Angeles

Wyporność: 6330 ton na powierzchni, 7172 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: ponad 30 węzłów w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 450 metrów

Wymiary: 109,73 m x 10,06 m x 9,75 m

Uzbrojenie: 12 pionowych wyrzutni Mk 36 i rakietami Tomahawk 4 wyrzutnie torped 533 mm (rakietami Tomahawk torpedy Mk 46, Mk 48 ADCAP i inne w sumie 22 pociski torpedy), no mode a SSN 756 mają także możliwość stawiania min

Wypożyczenie: elektroniczne

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: zintegrowana aktywno-pasywna i 1 matryca w kadłobie dla wleczonych pasywnych matryc typu TB-6D

Napęd: ciśnieniowy reaktor wodny typu GE-36G o mocy 200 MW, 2 turbiny parowe, pojedyncza śruba siedmiopłatowa (w SSN 772 i paru innych także napęd strumieniowy), moc 35 000 KM

Załoga: 7

Seawolf

Wyporność: 4468 ton na powierzchni, 9137 ton w zanurzeniu
Maksymalna szybkość: ponad 35 węzłów w zanurzeniu

Maksymalne zanurzenie: 600 metrów

Wymiary: 107,60 m x 12,80 m x 10,95 m

Uzbrojenie: 8 wyrzutni torped 673 mm (około 50 rakiet Tomahawk i torped MK-48 ADCAP lub do stu mm)

Wypożyczenie: elektroniczne

Radar: nawigacyjno-poszukiwawczy

Sonar: zestaw BQQ-5D WAA (wide-aperture passive array) sześciokształtna matryca pasywna, nawigacyjny do operowania pod pokrywami lodowymi typu BQS-24, wleczona pasywna i aktywna matryca hydrofonów typu TB-16D

Napęd: ciśnieniowy reaktor wodny typu GE-36G o mocy 200 MW, napęd strumieniowy o mocy 35 500 KW, strumieniowe śruby gładkie

Załoga: 12 oficerów, 121 marynarzy

manego położenia wykrytych celów, co rzeczywistych pozycji (oraz typów, kursu, szybkości i głębokości) wszystkich obiektów znajdujących się w danym teatrze działań. Oznacza to, że na dobrą sprawę z gry robi się niemal strzelanka - wystarczy przecieżyć myszką wybrać cele i odpalić rakietę, torpedę - i gotowe! No prawie - bo trzeba jeszcze zadbać o odpowiednie ich zaprogramowanie oraz odpalenie uzbrojenia z odpowiedniej głębokości - rakiety wyrzuczone z głębokości dwustu metrów będą stanowiły zagrożenie jedynie dla nas samych.



Jednak podstawowym zadaniem tego pomocnika nie jest wcale zmiana gry w zręcznościówkę, a wspomaganie procesu szkolenia. Bo co tu dużo kryć - nawet siedząc na pokładzie Seawolfa wcale nie jest łatwo wykryć wroga! A co dopiero ma powiedzieć miłośnik rosyjskiej Akuli, skoro nie ma tam wodosłupów, przez co odnalezienie wroga jest jeszcze trudniejsze? Cóż, trzeba w sobie wyrobić cholernie dobrą intuicję i miast polegać li tylko na technice, zacząć korzystać z Mocy. Wiercie mi - bez tego daleko nie dopłyniecie! Warto się tego nauczyć, bo jest to przepustka do wspaniałego świata.

Dużo większym kłopotem mógłby być tryb 3D oraz wspomniana już możliwość podejrzania rzeczywistych pozycji wszystkich jednostek. W 688(II) 3D można było bez problemów wykorzystać do ustalenia pozycji wroga. W Sub Command wyświetlane są jednak jedynie te dane, które uzyskaliśmy! Jeśli więc popełniłmy przy wyliczeniach jakiś błąd, będziemy nim karmieni i w 3D! Tryb ten można zresztą całkowicie wyłączyć (i to na serwerze) - tak samo jak możliwość podejrzania pozycji jednostek, dzięki czemu nie ma problemów z cheatowaniem.

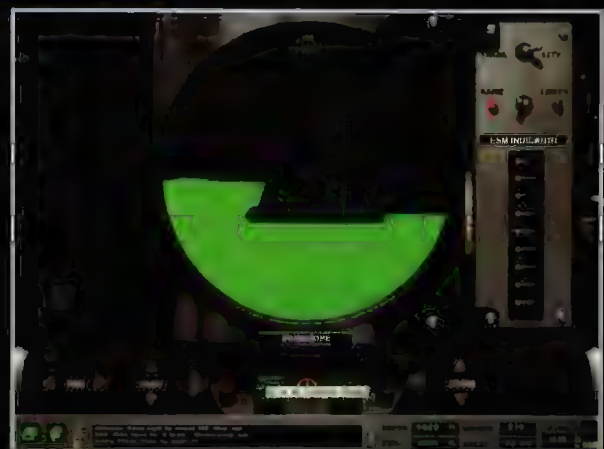
Przy tym dbałość o szczegóły jest największą zaletą gry. Właściwie ciężko znaleźć w niej jakiś poważniejszy błąd - o ile oczywiście nikt nie nastawia się na prostą strzelankę! Przyczepić by się można jedynie do wysokiego poziomu trudności, ale dzięki zawartym w grze pomocnikom wcześniejszy długoletni staż, choć polecany, by

Problemy z uzyskaniem informacji?

Wydawać by się mogło, że przy tworzeniu realistycznego symulatora okrętów podwodnych (i generalnie jakiegokolwiek współczesnego sprzętu wojskowego) jednym z głównych problemów jest znalezienie danych symulowanego sprzętu. Sonaliści mieli jednak problem odwrotny: nie tyle z uzyskaniem dokładnych danych, co z wyłowieniem tych powszechnie dostępnych! Bo tylko parę spośród pracujących nad Sub Command osób nie ma dostępu do tajnych danych amerykańskiej marynarki! Jednak dzięki temu, że to właśnie na nich spoczęło zadanie ich zdobycia, nie było obaw, że do gry dostaną się informacje tajne.

ta podwodnych zmagani. I to zmagani nie z terrorystami, a z prawdziwym przeciwnikiem! W przeciwieństwie do 688(II) tematem przewodnim kampanii jest tu bowiem fikcyjny konflikt Stanów Zjednoczonych z Rosją. Koniec z zabawą w policjantów i złodziei (znaczy się handlarzy narkotyków) - tutaj zajmujemy się tym, do czego atomowe okręty podwodne zaprojektowano, czyli do "zabawy" z równymi sobie. Oczywiście nie wszystkie misje kampanii polegają na zatopieniu wszystkiego, co się rusza - dają raczej dużo lepszy wgląd w zadania stawiane przed tymi "zabawkami" w czasie zimnej wojny (i po jej zakończeniu). Mamy więc i tropienie, i eskortowanie, działania pod lodem i uderzenia rakietowe na cele lądowe, podwożenie sił specjalnych oraz pola minowe. Heh, właściwie nie bardzo można sobie wyobrazić, czy czegoś tu brakuje! Zresztą nic nie stoi na przeszkodzie, by w takim przypadku skorzystać z wbudowanego edytora i wyrzeźbić misję marzeń samemu! Potem zaś przetestować ją ze znajomymi w trybie wieloosobowym.

To jest dopiero radocha! Można zarówno wspólnie pogonić kota wrogom, jak i stanąć naprzeciw sobie - i to na dowolnym pokładzie jednego z trzech (czterech) wymodelowanych w grze okrętów podwodnych! Nic nie stoi zresztą na przeszkodzie, by po jednej stronie walczyły wspólnie Akula i Seawolf - strony konfliktu wybiera się niezależnie od przynależności państwowej okrętów. Oczywiście tworząc nową misję nie jesteśmy ograniczeni li tylko do czterech typów okrętów - dostępne są wszystkie jednostki wykorzystane w grze, co pozwala symulować praktycznie każdy rodzaj morskiego konfliktu! Ponadto w dowolnym miejscu świata, a zatem na naszym rodzimym Bałtyku też! Chociaż... problemem może być - mimo bogactwa - dość ograniczona baza jednostek, ponieważ naszej marynarki wojennej w ogóle tu nie uświadczymy, ale przy symulacji działań okrętów podwodnych o napędzie atomowym zbyt wielkim problemem akurat to nie jest.



Sonaliści - coż to takiego?

Technologia jest to trochę trudna, a wspomniany już wywiad pod tytułem "Jest 688(II) oraz Fleet Command" jednak to tylko wstępny wgląd w świat gry. Sonaliści, ponieważ około 75% prac prowadzona jest na rzecz Agencji rządowych w USA. Zresztą i "zwykłym" graczom udało się znaleźć drogę do centrów szkolenia marynarki, co bardzo wymownie świadczy o ich realizmie!

móc bez problemów rzucić się w wir walki, nie jest wcale niezbędny - szlify można z powodzeniem zdobyć również w Sub Command! Tym bardziej że zawarte tu misje można z powodzeniem przechodzić parę razy: nie tylko zmieniają się punkty startowe jednostek, ale nie można być pewnym, że wszystkie z nich będą obecne! Kampanię również skonstruowano w taki sposób, że misje wcześniejsze wpływają na późniejsze! Chciałoby się wprowadzić udział w dynamicznej kampanii, ale różnica jest tu w praktyce wystarczająco mała, by nie spędzać snu z powiek.

Stąd też wzięta się i wysoka ocena gry. Nie da się bowiem ukryć, że jest to obecnie najlepszy symulator okrętów podwodnych, który udostępnił dla szarego zjadacza chleba. A że nie jest to jednocześnie tytuł dla każdego? Cóż, o gustach się poroć nie dyskutuje, nieprawdaż?

ZNANI BOHATEROWIE - DOSKONAŁA ZABAWA!

Biegnij w śniegu,
deszczu i we mgle,
rozpraw się
raz na zawsze
z dr. Robotnikiem
i zdobądź
Smaragdy Chaosu



Sonic (zawsze) biega ze swoim
dwuciecznym wiewiórką, dr. Robotnikiem.
Musi uwolnić wszystkich, które szalony
naukowiec zamienił w roboty
i po najcięższym przeszkodzić Smaragdy
Chaosu. Jeżeli mu się nie uda,
Dr. Robotnik przejmie władzę
nad światem...

Używaj sprężyn do przeskakiwania
między poziomami oraz zbierania
pierścieni i medali.

Niesamowite tempo gry, siedem
zwarowanych poziomów, tajemne
przejścia, pułapki i czyhające na każdym
kroku nieobliczalne roboty.
A to wszystko w scenarii bajecznie
kolorowej Wyspy Fików.



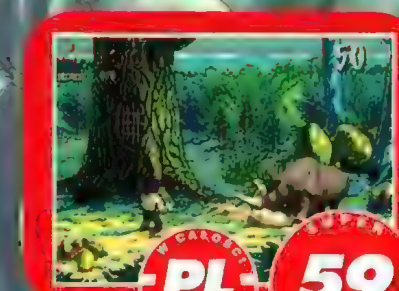
49

Pełna niespodzianek
gra platformowa!



Akimbo to dzielny wojownik i wytrawny
mistrz kung-fu, który wyrusza na
pomoc mieszkańcom Wyspy Żółwi.
Straszliwy smok Fang rzucił na nich
klątwę, zamieniając większość z tych
przyjaznych stworzeń w swoich
złowrogich niewolników.

Używając swych niezrównanych
umiejętności, Akimbo walczy ze
smokiem a także niezliczoną liczbą
innych przeciwników.
Doskonała gra platformowa, nie tylko
dla dzieci. Duża ilość nieliniowych
poziomów zebrana w sześciu różnych
światach, doskonała grafika i
bogactwo ciosów, a także klimat
rodem z japońskiej mangi przyciągną
Cię do komputera na wiele godzin.



PL 59

Główna bohaterka
telewizyjnej dobranocki
w niesamowitych przygodach
na dnie oceanu!

Tęczowa rybka
Książeczka podwodnych głębin



W roli Tęczowej Rybki
Joanna Prykowska

Gdzieś głęboko na dnie zaczarowanego
oceanu, żyła Tęczowa Rybka.
Przyjaciele nazywali ją tak, ponieważ jej
luskę mieniły się we wszystkich kolorach
tęczy. Jednak pewnej nocy, gdy ocean
pogrążył się we śnie, zazdrośne kraby
zakradły się niej i porwały jej piękną
luskę. Zrozpaczona rybka próbuje
je odzyskać, ale sama sobie nie poradzi...
Czeka na Was wiele przygód
i niespodzianek, które kryją się
w morskich głębinach.

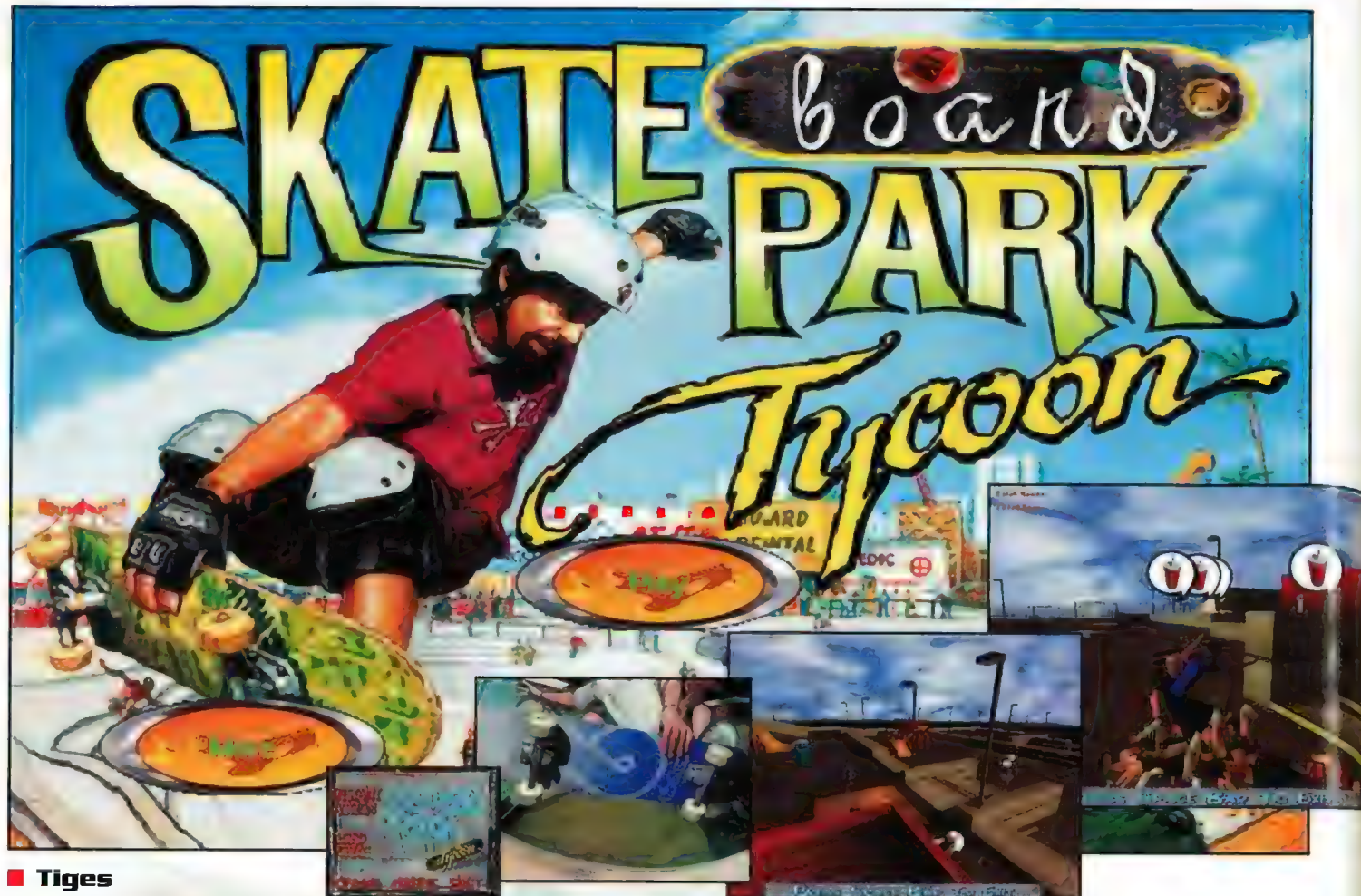


PL 59

8+

Producent: Sonyst. Dystrybutor: Electronic Arts. Internet: www.subcom
mand.as.com. Wymagania: Windows ME 2000, 98, 95, Pentium 233 MHz, 64
MB RAM, 4x CD-ROM, DirectX 9.0. Akcelerator: tak.

realizm 3 (4) okręty do wyboru, możliwość importu msi z 688(II)
edytor multiplayer kooperacyjny i nie tylko
poziom realizm realizm jeszcze raz realizm po prostu gra nie
dla każdego - tylko



Tiges

Komputerowi handlowcy nie mogą ostatnio narzekać. Ja wręcz zarzuciłem mój ulubiony Transport Tycoon Deluxe, który jest dla mnie tym, czym Steel Panthers dla MacAbry, i zacząłem zarządzać wirtualnym MPK (oczywiście chodzi mi o Traffic Giant, który mimo iż doskonały nie jest, jednak potrafi wciągnąć). Nie byłem więc zdziwiony, gdy na moim biurku wylądował krążek z grą z wszystko mówiącym "tycoon" na końcu. No cóż. Szkoda tylko, że zarobione pieniądze będą tylko wirtualne.

Ja swoją przygodę z grami, w których dominował wątek ekonomiczny, zacząłem jeszcze w czasach wczesnych ośmiobitowców. Nikogo wtedy nie dziwiła handlowka w trybie tekstowym (niech mi będzie wolno wspomnieć świetne polskie "Kolony"). Wymieniony wyżej Transport Tycoon też jest dobrym przykładem na to, jak powinna taka gra wyglądać. Jej zasady były proste, jednak droga do sukcesu niełatwa. Działanie na chybił trafił szybko kończyło się wnioskiem o upadłość spółki i zarejestrowaniem prezesa w urzędzie pracy. Tylko długofalowa strategia mogła przynieść zysk. Teraz jednak odstawimy wielkie przedsiębiorstwa na bok i zajmiemy się kawałkiem gruntu, który trzeba zamienić w park dla skaterów. Ci w nagrodę będą płacić za nasze atrakcje.

Po uruchomieniu gry rozpocząłem standardową procedurę polegającą na zorientowaniu się w opcjach programu, po czym szybko ustawiłem rozdzielczość na 800 x 600 (wydawało mi się, że Duron 600 wsparty kartą Ge-Force 256 oraz 256 MB pamięci RAM powinien sobie bez problemu ze zwykłym tycoonem poradzić) i rozpocząłem grę. Nie znalazłem niestety trybu kampanii. Za to był mały tutorial i kilka miejsc, w których można było zacząć urządzać park.

W ramach atrakcji w parku rozrywki gra oferuje dwa rodzaje budowli. Pierwsze to typowe przyrządy do sprawdzenia sprawności, na których goście mogą się popisywać swoimi umiejętnościami. Są to wszelakie rampy, kładki, platformy, rurki czy inne ławki, po których w parku można bezkarnie jeździć do woli. Każdy przyrząd występuje w kilku wersjach, które różnią się wysokością, a także stopniem trudności. Oczywiście należy poutawiać je tak, aby i początkujący, i zawodowcy byli zadowoleni. Drugi rodzaj budowli to budynki gospodarcze. Odwiedzających trzeba nakarmić i napoić (rzecz jasna za odpowiednią opłatą). Szalet także jest mile widziany, jak i karetka pogotowia. Upadek z czterometrowego half-pipe'a to nic przyjemnego. Zarządzanie parkiem jest niestety bardzo proste. Wystarczy poustawiać byle gdzie dowolnie wybrane atrakcje (oczywiście o zróżnicowanym poziomie trudności, żeby wszyscy byli zadowoleni), powtykać między nie budki z jedzeniem i piciem, tudzież sklep z pamiątkami, i już. Taka taktyka wystarczyła. Jeszcze od czasu do czasu kasą sypnął sponsor. I to właściwie tyle, jeżeli chodzi o część ekonomiczną. Byłem trochę zawiedziony. Jednak - wbrew nazwie - nie zarabianie pieniędzy jest tu najważniejsze. Dzięki temu, iż SPT jest w pełnym 3D, można wcielić się w jakiegoś gościa i samemu zmierzyć się z dopiero co wybudowanymi przeszkodami. Nie jest to żaden Tony Hawk, ale daje jakąś motywację do rozbudowy parku. A jakby zastosować taki manewr w innych grach tego typu? Jakby tak można było pojeździć autobusem w Traffic Giant? Pomysł w sumie ciekawy. Szkoda natomiast, że realizacja jest taka sobie.

Zastosowany silnik 3D jest słabiutki. Gdy w parku jest około dwudziestu osób, animacja zaczyna rwać. Przy 250 osobach jest już taki pokaz slajdów, że gra właściwie traci sens. Pojeździć się wtedy nie da, a patrzenie na licznik naszego konta też może się znudzić. Muzyka również nie jest najwyższych lotów. Mnie po piętnastu minutach tak zmęczyła, że gra w ciszy wydała mi się szczytem luksusu. W końcu program został wydany przez Activision VALUE, zatem trudno się dziwić.

Skateboard Park Tycoon jest typowym średniakiem. Niewiele ciekawych pomysłów oraz słabe ich wykonanie raczej przesądzą o losie gierki. Ewentualnie przypadnie ona do gustu miłośnikom deskorolek, którym może się podobać możliwość wypróbowania przyrządów. O ile będą mieli naprawdę mocny komputer. Ekonomści mogą sobie spokojnie darować ten produkt. Lepiej sprawdzać się gdzie indziej.

5

Producent: Activision Value ■ Dystrybutor: Activision Value ■ Internet: <http://www.activisionvalue.com> ■ Wymagania: Pentium 266 MHz, Windows 95/98/me, 32 MB RAM ■ Akcelerator: tak

■ prosta ■ możliwość wypróbowania atrakcji w parku

■ muzyka ■ realne wymagania sprzętowe ■ jednak zdecydowanie za prosta

INFO

GATUNEK: FPP

Serious Sam PL

08/2001

Nie tak dawno temu miałem okazję pograć w Serious Sama. Gdy do redakcji nadeszło pudełko z polską wersją programu, postanowiłem odświeżyć z nim znajomość, a przy okazji ocenić jego spolszczenie.

■ Ghost

W pudełku znalazłem płytę z grą, małą czarno-białą książeczkę z instrukcją i... nic więcej. W dobie coraz ostrzejszej walki na rynku gier o zachęcenie do zakupu takich, a nie innych tytułów, to niewiele. Z drugiej jednak strony, gra broni się sama.

Wystarczy tych dywagacji. Na początek przyjrzyjmy się instrukcji. Książeczka jest niewielka, ale też filozofia gry nie wymaga opasłego tomu. Przeglądając ją znalazłem trochę błędów, z których część mogła powstać w wyniku dziać ałania chochlików drukarskich, ale co poniektóre wynikały raczej ze słabej jakości korekty. Oprócz tego natknąłem się też na dwa błędy merytoryczne. Pierwszy to taki, że w instrukcji podano informację - iż gdy wycelujemy w przedmiot, który można zbadać, pojawi się na ekranie napis "ZBADAJ". Natomiast w takiej sytuacji podczas gry pojawia się napis "Analizuj". Drugi błąd wystąpił przy opisie przedmiotów, w kategorii Zdrowie - przy pigułce podano, że "zwiększają Zdrowie o 10 punktów", gdy tymczasem w grze ten parametr podnosi się tylko o 1 punkt.

Błędem językowym w instrukcji jest niewłaściwe zastosowanie dużych liter w niektórych opisach przeciwników i uzbrojenia. Choć w języku angielskim często zapisuje się słowa dużymi literami, to w naszym kraju takie ich użycie uznawane jest za błędne. Tak więc w instrukcji natknęliśmy się na wyrażenia: Nie Dotyczy, Jeden Strzał, 4 na Paskę, Małe do Ekstremalnego itp. Jest ich niestety trochę więcej. Niezrozumiałe jest też dla mnie zdanie wprowadzające w instrukcji, które brzmi: "Wszystko wyglądało doskonale, doskonałość ma swoją cenę". Mimo pomocy osób z naszej redakcyjnej korekty nie udało nam się zinterpretować znaczenia tego stwierdzenia. Miła koleżanka z korekty zwróciła też moją uwagę na liczne błędy interpunkcyjne w tekście. Podsumowując instrukcję, sugerowałbym, aby przed oddaniem kolejnej gry do druku oddano ją w ręce zawodowego korektora.

A teraz zabierzmy się za opis gry. W tekście intra poprawiono błędy występujące w instrukcji, ale po załączeniu komputera Sama widać, że również tutaj występuje mania nadużywania dużych liter (np. Ścięty Kamikadze czy Pistolet Maszynowy), choć jest ich tu znacznie mniej niż w książeczce. Również jeśli chodzi o interpunkcję, nie zauważyłem jakichś uchybów. Menu gry i teksty informacyjne w komputerze Sama zostały dobrze spolszczone i są zrozumiałe.

A teraz przejdźmy do rzeczy, która nie spodobała mi się najbardziej w polskiej wersji gry, a mianowicie do kwestii mówionych. Sam nie odzywa się zbyt często, a gdy już coś powie, są to najczęściej krótkie i zdawkowe frazy. W zlokalizowanej wersji również coś mówi i to chyba nawet po polsku. Niestety bełkot, który wypełnia te wypowiedzi, jest tak dokuczliwy, że zrozumienie czegokolwiek to naprawdę duża sztuka. I mówię tu o sytuacji, gdy w danym momencie gry nie słychać ani muzyki, ani odgłosów otoczenia, ani ryku potworów, ani wystrzałów broni, czyli o ciszy. Czasem byłem zmuszony odsłuchiwać kwestię kilka razy - wówczas udało mi się nawet coś zrozumieć! Dużo gorzej jest, gdy w grze pojawia się muzyka czy jakieś inne dźwięki wtedy zrozumienie tego, co mówi Sam, jest po prostu niemożliwe. Domyślam się, że znieszkodliwiając głos ludzi można uzyskać ciekawe efekty - może on wówczas brzmieć tajemniczo i obco, ale niestety zespół lokalizacyjny realizację tego efektu doprowadził do skrajności. Kwestie wypowiedziane przez naszego bohatera w czasie rozgrywki jestem zmuszony określić jednym słowem: bełkot.

Jedynym miłym akcentem jeśli chodzi o wypowiedzi, jest ładny damski głos w końcowej animacji. Przyjemna barwa głosu połączona z wyraźną wymową sprawiają, że słucha się tego fragmentu prawie z zachwytem.

Poniekąd przez kontrast z resztą spolszczenia.

Podsumowując: gry powinny służyć zabawie i choć nie wszystkie mają walory edukacyjne, nie powinny również wypaczać naszej znajomości języka. W grudniu ma pojawić się na polskim rynku następna część przygód Sama. Mam jednak nadzieję, że ekipa dokonująca lokalizacji weźmie sobie choć kilka z tych uwag do serca.



POLONIZACJA

Producent: Croteam ■ Dystrybutor: Play-It ■ Internet: www.serioussam.com ■ Wymagania: PII 500 MHz, 128 MB RAM, CD 4x, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: tak

■ ładny damski głos ■ zgrabne instrukcja, w której jest wszystko, co trzeba ■ nieźle spolszczone napisy w grze

■ masa błądów w instrukcji ■ bełkot Sama!

4

GATUNEK: TPP

Max Payne PL

■ Gem.ini

Max Payne - najprawdopodobniej najwyższej oceniona gra ostatniego roku, jeden z przykładów, że opinie graczy - recenzentów gier i graczy - recenzentów recenzentów mogą się zgadzać. Jednogłośnie bowiem okrzyknięto ją produktem ze wszech miar przełomowym, po czym... również jednym głosem zaczęto wymieniać jej braki, włącznie z tym, że otrząskany w bojach gracz jest w stanie ukończyć ją w 10 godzin. Ale nie o tym będzie mowa - mowa będzie o... mowie, czyli tym, jak sprawdził się rodzimy wydawca, Play-It, w roli tłumacza z angielskiego na nasze.

Nim jednak przejdziemy do sedna, wyjaśnić należy, czym ów Max Payne jest. Nie podejrzewam wprawdzie, że tych, co nie wiedzą, jest więcej niż palców u prawej ręki - jednak tym bardziej nie sposób odmówić im prawa do informacji. Zatem: Max Payne to czarny kryminał o banalnej, na dobrą sprawę, fabule (gliniarz - anioł zemsty), który, jako się rzekło, podbił serca graczy na całym świecie. Powodów ku temu jest kilka - przede wszystkim doskonały, matriksowy tryb spowolnienia akcji (te pozomle niespiesznie prujące powietrze pociski - mniemi!), znakomite animacje i nietypowe ujęcia akcji (m.in. kamera "śmierci" przeciwników czy widok "z pocisku"), wreszcie b. dobra oprawa audiowizualna. Słowem: MP to gra, która w znacznym stopniu sprostała oczekiwaniom graczy!

Czy można powiedzieć to samo o spolszczeniu Maxa? Najogólniej rzecz ujmując - jest ono zdecydowanie poprawne. Jednak jako że lokalizację podzielić można na kilka podstawowych etapów - tłumaczenie, podkładanie głosów, montaż w czasie, w ramach którego w miejsce "nooooo!" wstawia się "nieeee!", a do tego drugiego dodaje odpowiednio głośny huk wystrzału - przyjrzyjmy się uważniej kolejno im wszystkim. Tłumaczenie - bez zarzutu. Za nami już, widać, czasy, gdy słuchanie tekstów polskich, choć do ich warstwy merytorycznej nie można było się przyczepić, sprawiło, że cierpły zęby, ponieważ tłumacze nie czuli różnicy pomiędzy językiem pisanym (oficjalnym i z rozbudowanymi zdaniem) a mówio-



nym (spontanicznym i prostym). Max i s-ka mówią nie tylko poprawnie, ale - co równie ważne - naturalnie. Oczywiście niektóre z angielskich dowcipów "rozmyły się" w wersji polskiej (słynne już "John who? - John Woo" - to u nas "Jaki John? - John Woo" - co, naturalnie, śmieszne jest raczej śred-

nio), ale to można w końcu złożyć na karb fundamentalnych, rzekłbym, różnic pomiędzy językami...

Jeśli chodzi o odegranie ról... Cóż, moim zdaniem, główny bohater - Max/Radek Payne/Pazura sprawdził się nie najlepiej. Wyczuwalny jest brak swady w wygłaszanych kwestiach - tak, jak gdyby nie do końca wiedział, o co w tym wszystkim chodzi. Na szczęście pozostali aktorzy, ci używający strun głosowych niemiłuchom, sprawdził się znacznie lepiej - zwłaszcza "nieśmiertelny" Vinni Gognitli, który jest dokładnie tak oślizły, jak powinien być.

Montaż wreszcie - naprawdę bardzo, bardzo dobry. Komiksy napędzające 'story' wyglądają tak, jakby Finowie z Remedy tworzyli je z myślą, że kiedyś będą polskie. Podobnie jest z "wklejeniem" polskich głosów w otoczenie. W zasadzie jedyną scenką, w której miałem problemy ze zrozumieniem tego, co do mnie mówią, była ta ze śmigłowcem policyjnym w czasie pościgu za Vinniem - dawalo się wylapać coś o rękach nad głową, ogólnie jednak głos gubił się gdzieś w warkocie rotora. To jednak, jako się rzekło, wypadek przy pracy.

Lokalizacja to mimo wszystko tylko część tego, co można powiedzieć o polskiej wersji MP, bowiem Play-It, starając się wynagrodzić graczom konieczność oczekiwania na wersję w pełni zrozumiałą, sprawił, że stała się tego warta. Już pierwszy rzut oka na dziwnie spuchnięte pudełko sugeruje, że wewnątrz znajdują się nie tylko krążek z grą i ew. karta rejestracyjna. Podejrzanie okazuje się słuszne - natychmiast po uniesieniu przykrytki widzimy pierwszy prezent - podkładkę pod mysz (z Maxem, z Maxem, a nie, jak raportowali niektórzy, z logo sklepu, w którym kupili anglojęzycznego Maksia). Kolejnym miłym upominkiem jest dodatkowy krążek, na którym znajdziemy nie tylko patch (v. 1.01), ale też oficjalny zestaw narzędzi MAX-FX oraz zestaw oficjalnych tekstur pozwalających tworzyć nowe poziomy, broń, przeciwników, wreszcie podkładkę dźwięk.

Kolejną pozycją w menu bonusowej płytki i zarazem świetnym przykładem tego, czego można dokonać za pomocą edytora i tekstur, są cztery ciekawe modyfikacje gry. Pierwsza z nich, Neo, sprawia, że nasz heros zmienia się w matriksowego Wybrańca - będzie jak tamten unikać kul i dysponować nieograniczonym "bullet time". Znacznie bardziej kompleksowym modem jest PsychoDuck, który poprawia wygląd broni, Maxa (nowy sygnet na palcu, tatuaż na karku, mniej grzeczna skórzana kurtka, czarne dżinsy - i te klimaty), przeciwników oraz efekty typu krew, a także głośność wystrzałów. Ostatnim wreszcie z warty wymienienia jest ten, który pozwala zagrać nie Maxem, a np. jego martwą żoną - Michelle (ma przez cały czas zamknięte oczy - wrażenie zemsty z za grobu jest niesamowite!) czy którymś z bossów.

Warto też wreszcie wspomnieć, że na krążku znalazło się miejsce na parę tapet i trzy trailery ukazujące, jak postępowały prace nad grą. I... udowadniające, niestety, jak niewiele zmieniło się w MP od roku... 1998! Pewnie - animowane marynarka i kurtka, pewnie - jakość tekstur, pewnie - bullet time, czyli - jak chce polska instrukcja - "spowolniony czas", lecz mimo to pierwszą i ostatnią jej wersję różni zbyt mało, by można było wybaczyć 3 lata oczekiwania. Co więcej, pojawia się też pole do nowych utyskiwań - zwiastuny ukazują bowiem elementy, których w ostatecznej wersji NIE MA, m.in. paralizator jako broń czy Hell Angels jako przeciwnicy. Cóż, może w sequele, prequelu, czy co tam planują panowie z Remedy.

Ogólna ocena polskiej edycji Max Payne'a musi być pozytywna. Dobra, jeśli nie bardzo dobra lokalizacja, dodatkowy wypchany max-dobrami krążek i miły upominek w postaci podkładki pod mysz sprawiają, że - jeśli jesteś pewien, iż MP musi zagościć u ciebie na stałe - jego polska wersja jest wyborem znacznie lepszym nawet od tej oryginalnej!

Wypas max-ymalny

GATUNEK: GANGSTERSKO-ZRĘCZNOŚCIOWA :)

THE STING! PL

■ Carnivore

Matt Tucker, bohater The Sting!, gościł już na naszych łamach. Teraz, po blisko 3-miesięcznej przerwie witamy go ponownie. Powód jego wizyty to... chęć pochwalenia się - ostatnim bowiem razem Matt mówił jedynie po angielsku, zaś po niespełna kwartale spędzonym w szkole CD Projektu porozumiewa się po polsku lepiej niż niejeden z urodzonych i wychowanych nad Wisłą!

Trudno precyzyjnie wykreślić dla The Sting! terytorium w świecie gier oraz graczy. Gra logiczno-zręcznościowa? Z całą pewnością - w grze bowiem należy myśleć, kojarzyć, zapamiętywać, niezbędna jest też bez wątpienia dobra koordynacja oko-mysz - niejednokrotnie bowiem ułamki sekund dzielą nas będą od spotkania z kolejnym ze strażników. Ale czy tylko to? Przecież The Sting! to również przygodówka i role-playing - na naszego rozwijającego się bohatera czeka całe miasto!

Ale, ale - czym The Sting! jest i czemu się tak dziwnie nazywa? Zaczniemy może od samego początku, czyli od intra, w którym poznajemy nasze "growe" alter ego - niejakiego Matta Tuckera, który akurat wychodzi z... odosobnienia. Jak jednak łatwo się domyślić, zakład resocjalizacyjny nie spełnił w jego przypadku statutowej roli - Matt wraca do zajęcia, które wykonywał w trakcie feralnego wieczoru, gdy go złapano - był tam, gdzie nie powinien, i przywłaszczył sobie rzeczy należące do innych. Naturalnie zdając sobie sprawę z tego, że wcześniej wpadł na własne życzenie - przez zbyt dużą pewność siebie - postanawia być ostrożnym. Więcej, wierzy, że tym razem Miasto Fortuny (dla ostrożnych) będzie Miastem Fortuny Matta i po serii "wprawy" uda mu się tytułowy The Sting - największy, najlepiej zaplanowany i najbardziej brawurowo zrealizowany skok, jaki widział przestępczy świat!

Jeśli o edycję polską chodzi, The Sting! spolszczono przyzwyczajenie, ale nie nadzwyczajnie. Nie jest on, naturalnie, językowym kolesem na miarę Baldursów - na liście plac w instrukcji, pod nagłówkiem



W przypadku The Sting! przestępstwo popłaca - zabawą.

"głosy" widnieją jedynie trzy nazwiska - m.in. Renaty Danczewicz ("Ekstradycja", "Pułkownik Kwiatkowski", "Tato"). Nic jednak dziwnego, ponieważ większość tekstu w grze pojawia się w postaci literki, głosy zaś słyszemy jedynie w intrze i późniejszych filmkach nakręcających akcję. Ogólnie jednak nie sposób nie odnieść wrażenia, że to nie tyle dzieło sztuki, co solidna rzemieślnicza robota.

Warto jeszcze pochwalić instrukcję - jest nieduża, ale ma wszystko to, co jest przydatne graczowi, i do tego ułożono to w logiczny i przejrzysty sposób, a ponadto spolszczono zawodowo - dobrą polszczyzną i bez żadnych rażących w oczy błędów.

Ogólnie rzecz ujmując - The Sting! PL to dobry logiczno-zręcznościowy role-playing adventure w klimatach czarnego kryminału lat 30-50 (czyli szybkie samochody, piękne kobiety, nieudolna policja, mnóstwo potencjalnych celów) w świetnej, komiksowej grafice i z bardzo poprawnym spolszczeniem.



POLOINIZACJA

Producent: Remedy Ent. ■ Dystrybutor: Play It ■ Internet: www.maxpayne.com
Wymagania: PII 450MHz, 96 MB RAM ■ Akcelerator: min. 16 MB

- Max Payne! lokalizacja ■ dodatkowy, maksymalnie wyposażony krążek
- podkładka pod mysz
- cóż, zbyt krótki

POLOINIZACJA

Producent: coWoD ■ Dystrybutor: CD Projekt ■ Internet: www.thestingthegame.com ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM Win 98 ■ Akcelerator: tak

- poprawne spolszczenie (ale "bez dzwonów i gwizdów") ■ dwie instrukcje - książkowa i elektroniczna
- niewielki stopień komplikacji spolszczenia - mało głosów, niewiele tekstu



QUAKE

Michał Łukasiewicz

Wydanie Quake'a zapoczątkowało nową erę w dziedzinie gier FPS. Wstrząs był odpowiedzią ID Software na Duke Nukem 3D. Quake, mimo iż nie miał tak rozbudowanej fabuły jak konkurent, to jednak w trybie multiplayer nie miał sobie równych. Choć gry odżyły się zeszłości, ale próba czasu zdecydowanie lepiej zniosła Quake.

Kiedy Quake ujrzał światło dzienne, mało kto mógł cieszyć się w pełni jego grywalnością ze względu na KOSMICZNE jak na tamte czasy wymagania sprzętowe. Bez Pentium 120 i 16 MB RAM nie było mowy o rozsądnej ilości FPS. Jak taka konfiguracja wyglądała na tle zalecanych wymagań do Black & White? Oczywiście nikt wówczas nawet nie marzył o 3DIX, a porządna karta dźwiękowa należała do rzadkości, nie wspominając już o modemie do gry przez Internet.

Na potrzeby tego artykułu uruchomiłem Quake'a po kilkunastu miesiącach przerwy. Oczywiście przedtem instalowałem patcha, GQuake, dodającego obsługę akceleratora 3D. Na początku zabrałem się za Single Playera. Po chwili przede mną pojawiły się trzy teleporty. Szybko przypomniałem sobie, że od wyboru, który stoi przede mną, zależy poziom trudności dalszej gry. Po lewej miałem

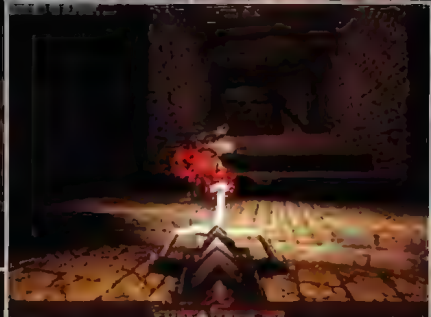
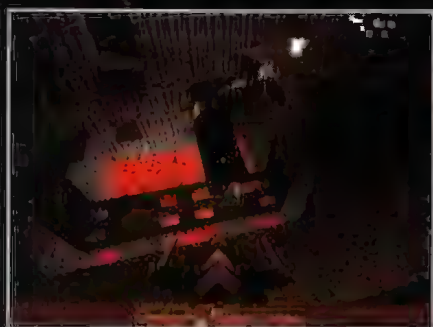
poziom easy, na wprost normal, a z prawej hard. Bez zastanowienia skierowałem się w stronę prawą. W ten sposób zostałem przeteleportowany do kolejnego pomieszczenia, w którym musiałem dokonać wyboru epizodu. Ponieważ by ukończyć grę, należy zaliczyć wszystkie, postanowiłem grać po kolei i wybrałem część pierwszą. Po jej uko-

większa czterokrotnie ilość zadawanych obrażeń. Po za tym to przecież w Quake'u pojawił się po raz pierwszy niezwykle przydatny podczas gry sieciowej rocket jump, czyli skok na rakiecie, wykorzystywany później w innych grach tego typu.

Do gry zostały dołączone specjalne mapy przeznaczone wyłącznie do trybu multiplayer, a po za tym w Internecie istnieją bardzo bogate zbiory planów stworzonych przez graczy. Najlepsze z nich były wrzucane do FPP-zony na CD. Poszukajcie! Przy okazji natraficie na masę modów, skinów itp. Na koniec wspomnę o niesamowitej muzyce obecnej w formacie audio na płycie z grą. Po prostu czadzik! Na tym zakończę ten tekst, gdyż granie w Quake'a jest dużo bardziej wciągające niż pisanie w Notatniku.

czczeniu i zdobyciu jednego z czterech kluczy znalazłem się dokładnie w tym samym miejscu co wcześniej, tyle że droga do pierwszego epizodu została zablokowana. Poszedłem więc do drugiego, następnie trzeciego, a na końcu czwartego. Miałem już wszystkie klucze. Po raz kolejny pojawiłem się przed teleportami z wyborem poziomu trudności, a po przejściu przez prawy mogłem już skorzystać z zejścia do podziemi, gdzie czekał na mnie teleport do ostatniego levelu. Po zabicu bossa i odebraniu gratulacji zakończył się tryb pojedynczego gracza. Nie był on zbyt ciekawy, więc poświęciłem mu niewiele miejsca - teraz kolej na death-match! Będzie jatka - pomyślałem - i nie myliłem się. Najpierw strącałem setki botów, a kiedy powróciłem do dawnej formy wszedłem na IRC-a, aby poszukać ludzi chętnych do gry. Bez problemu znalazłem grupkę zapalonych graczy, z którymi walczyłem przez dobre kilka godzin. Na temat wyniku wole się nie wypowiadać, ale wstydu CDA nie przyniosłem. :-)

Dopiero w grze sieciowej Quake ukazuje prawdziwą grywalność. Pod tym względem był niegdyś naprawdę bezkonkurencyjny. Nawet pojawienie się jego drugiej części nie odebrało "jedynce" zwolenników. W czasach jej świetności w Internecie istniały tysiące klanów zrzeszających fanów tej niesamowitej gry. Do dzisiaj przetrwały tylko te najbardziej wytrwałe, ale czy jest jakkolwiek inna gra, która po prawie 5 latach ma tak wielu fanów? Co takiego charakteryzuje zatem tryb gry sieciowej? Na pierwszym miejscu należy wymienić szybkość rozgrywki. Dzięki niej nie można pozwolić sobie na nawet kilkusekundową przerwę, co znakomicie wpływa na klimat. Do dyspozycji gracza oddane zostały świetne narzędzia do zabijania: od siekiery po tzw. spawarę, która wraz z wyrzutnią rakiet tworzy niezwykle fragodajne połączenie. Nie należy także zapominać o power-upach, jak chociażby Quad Damage, który



CD-ACTION

Producent: ID Software
Dystrybutor: GIGAWATT
Internet: www.idsoftware.com
Wymagania: P-90 i 16 MB RAM, DMS, CD-ROM

Akcelerator: 3D

Od redakcji: z uwagi na zbliżającą się szybkimi krokami premierę HoMM IV postanowiliśmy przybliżyć wam ten znakomity cykl gier. Od tego nr CDA przez następnych parę miesięcy będziemy wraz z wami przemierzać bezdroża tego tajemniczego świata. Gwarantujemy, że na pewno nie znacie wszystkich jego zakamarków. Zresztą - przekonajcie się sami.

O serii Heroes of Might & Magic słyszał chyba każdy. Jednak wśród setek czytelników zawsze może znaleźć się ten, który o niej nie wie zupełnie nic. Do niego właśnie kieruję te słowa - przeczytaj poniższy artykuł, a znajdziesz odpowiedź na wiele nurtujących cię pytań związanych z tą grą. A innych? Również szczerze zachęcam do zapoznania się z historią jednego z najznakomitszych cykli strategicznych.

HEROES of Might & Magic

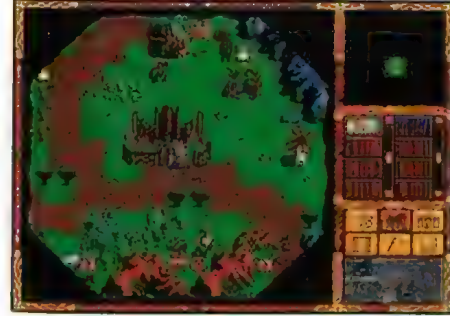
Na początku był król. A ściślej Jon Van Caneghem, który wraz z dwoma kumpłami postanowił stworzyć grę strategiczną prostą w odbiorze nawet dla ludzi nie mających z tym rodzajem gier nic wspólnego. To zaowocowało powstaniem King's Bounty. Kiedy gra pod koniec 1992 roku trafiła na rynek, nikt nie spodziewał się, że zdoła takie uznanie. Okazało się, że stała się jednym z największych hiciek swoich czasów. Wszystkich zadziwiła jej prostota, a zarazem złożoność rozgrywki; podobnie zachwyciła doskonała jak na tamte czasy grafika. W ten sposób narodziła się legenda...

New World Computing, twórcy King's Bounty, postanowił jednak na pewien czas zrezygnować z pomysłu tworzenia gier w takim stylu, koncentrując się na serii RPG - Might & Magic. W uproszczeniu cały cykl polega na tym, by drużyna prowadzona przez gracza, zdobywając doświadczenie, pokonując kolejnych wrogów, ratując kolejnych biednych ludzi i niełudzki oraz zdobywając kolejne skarby i artefakty, uratowała świat. Przenosimy się tutaj do światów Xeen, Hevok, Jedame, poznając ich złożoność i historię oraz, przede wszystkim, doskonale się bawiąc. Nikt do tej pory nie potrafił wyjaśnić fenomenu tego cyklu - nie był bowiem tak żywy jak Ultima, nie był on także specjalnie realistyczny. Postaci były strasznie bajkowe, zachowywały się śmiesznie, czasem nawet groteskowo (na przykład atakujące orki). Gra jednak dawała możliwość wykreowania herosów, zdobycia własnego zamku, oraz, co naj-

ważniejsze, ratowania biednych z opresji, łącząc pomysł na prostą, aczkolwiek bardzo ciekawą grę strategiczną (King's Bounty) oraz magiczny, bajkowy świat (Might & Magic). Można było stworzyć grę, która rzuci wszystkich na kolana. I tak też się stało. W roku 1995 powstała gra Heroes of Might & Magic, oparta na tych samych zasadach co dawny King's Bounty. Zmieniono jednak całą resztę - dorzucając dużo ładniejszy świat, watek ekonomiczny, a do tego wspaniałą grafikę i muzykę.

W uproszczeniu, w serii Heroes of Might & Magic chodzi o pokonanie kolejnych pretendentów do rządzenia kontynentem twoim lub twojego seniora. By to osiągnąć, musisz wybrać, na jakim zamku chcesz rządzić (do wyboru masz między innymi klasyczny zamek z łucznikami, rycerzami i pikinierami czy też magiczną twierdzę z gargulcami, hydrami lub smokami), potem ów zamek musisz rozbudować, zdobywając do tego odpowiednie kruszce, takie jak: złoto, drewno, kamienie, kryształy czy siarkę. Jednak by osiągnąć to wszystko, musisz wynajmować bonaterów, którzy będą zwiędzać kontynent, zajmując kopalnie z dobrami i zdobywając doświadczenie. Gdy twój bohater będzie dostatecznie silny, a w zamku będziesz miał potęgę wojskową, nie pozostanie ci nic innego jak zwrócić z ziemią twojego oponenta. Czasem jednak to nie wystarczy; będziesz musiał zożyć ważną twierdzę, odpowiednią ilość złota lub magiczny artefakt.

Jakby tego było mało, niejednokrotnie będziesz ograniczony przez upływający czas. Brzmi to bardzo skomplikowanie, jednak ten, kto przynajmniej raz zagra w tę grę, przyzna, że nie należy ona do bardzo trudnych. By się ograć, wystarczy kilka partyjek. Jednak aby zostać mistrzem, potrzeba godzin, dni, a nawet miesięcy. Przeciwnicy bowiem nie są zbyt głupi, a zresztą możesz zawsze pograć w Herosów z kumpłami, nawet na jednym komputerze. To powoduje, że gra szybko się nie nudzi. Dalej można powiedzieć o edytorze planów dodawanym do gry od drugiej części Bonaterów. Dzięki temu możesz stworzyć własną planszę, oddać na komputerze swój własny świat, a później do gry zaprosić przyjaciół. Jeżeli nie masz talentu do tworzenia swoich krain, a stare ci się znudziły - zawsze masz do



wyboru oficjalne dodatki powstające co chwilę lub darmowe p anse dostępne na licznych stronach internetowych tworzonych przez fanów tych gier.

Jakby tego było mało, New World Computing z kolejnymi częściami tej wspaniałej gry wprowadza nowe pomysły, poprawia stare oraz dopieszcza świat polepszając jego grafikę i ogólnie ujętą złożoność. Na nowych landach żyją nowe stwory, pojawiają się magiczne istoty, do wyboru dostajesz nowe czary, a twoi bohaterowie mogą się uczyć nowych umiejętności. Nikt inny jak NWC potrafi zamienić dobre na lepsze, zadowalając starych graczy i pozyskując kolejnych miłośników tej strategii.

Na koniec chciałbym przytoczyć fragmenty planu wydawniczego NWC, udowadniającego, że świat M&M wciąż się rozwija. W pierwszym kwartale ma się ukazać jedna z najbardziej oczekiwanych gier: Heroes of Might & Magic IV, trochę później światło dzienne ujrzy dziewiąta (lub dziesiąta, jeśli liczyć Swords of Xeen) część cyklu Might & Magic, zaś do tej pory możemy się delektować poprzednimi częściami tych serii lub spróbować sił w grach TPP: Crusaders of M&M lub Legends of M&M. Mam nadzieję, że od tej pory literki M&M nie będą się wam kojarzyć tylko ze smakowitymi cukierkami... :) Do zobaczenia za miesiąc.

Heroes of Might & Magic IV PL - ekskluzywnie wydanie!

Firma CD Projekt ogłosiła, że czwarta część tej strategii wszech czasów będzie wydana w zestawie, w skład którego wejdzie: Heroes 4 w pudełku DVD i jako bonus Heroes of Might & Magic I i II również w oddzielnych boxach DVD! Wszystkie gry będą opracowane w polskiej wersji językowej, a cały zestaw będzie się znajdował w kartonowym pudełku. Wszystko razem za 99,90 PLN. Ponadto Heroes of Might & Magic IV ukaże się w polskich sklepach w tym samym czasie co na Zachodzie!



Centurion



Mac Abra

Nie oceniam tu, nie porównuję, nie stawiam w rzędzie. Ot, mówię, dlaczego daną grę lubię i pamiętam. Stąd alfabetyczny układ tytułów, by nie zaistniały ważniejsze, lepsze czy pierwszoplanowe tytuły. Nie oczekujcie też zbyt szczegółowych opisów. Każdej pozycji z konieczności poświęcam kilka zdań. No wiadomo - nie wszystkie gry, które bym chciał, zdołałem tutaj omówić. Całego CDA byłoby pewnie za mało...

strategie

Civilisation

این شهر است که در زمان
 شاهان و سلاطین
 بسیار آباد و
 مشهور بوده است



Clash

Close Combat

komity. Ta symulacja żołnierzy w czasie II wojny światowej znakomicie łączy wysoki realizm rozgrywki z działaniami w czasie rzeczywistym (tworząc gatunek o nazwie RTW - RealTime Wargame, który ma - mimo podobnie brzmiącej nazwy - niewiele wspólnego z RTS-em), i to tak znakomicie, że starczą czasu na dokładne przemyślenie działań, a gra jednocześnie jest bardzo dynamiczna. CC rzucił mnie na kolana od pierwszego kontaktu z nią i do dziś jestem wielkim fanem wszystkich kolejnych części. Prywatnie (najbardziej) lubię część drugą.

Gry wiecznie żywe



DVD 2002 - tom II. 19.80 zł

Ponad 600 tytułów. Opisy filmów wydanych w okresie od października 2000 roku w Polsce na płytach DVD i VIDEO CD, dane techniczne, dodatki, opisy płyt CD z muzyką filmową. Indeks tytułów filmów i płyt przedstawianych w obu katalogach. Format A4, 136 str. kolor.

w sprzedaży od listopada

**Nasza oferta to: Nowości i Hity
DVD, VHS, CD, VIDEO-CD, gry komputerowe,
programy edukacyjne i użytkowe.**



Aby otrzymać bezpłatny egzemplarz
Wysyłkę pocztą w całości

HANNIBAL

od 10 grudnia 2001



film dostępny
WYŁĄCZNIE
w sprzedaży wysyłkowej

Płyta DVD 99,00 zł ☐

Kaseta VHS 36,00 zł ☐

**GWIEZDNE WOJNY
MROczne WIDMO**



Już od 7 listopada
Wersja dwupłytkowa.
TYLKO 96,00 zł

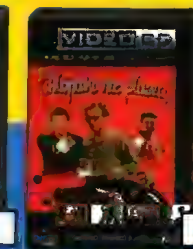
NOWY FORMAT

tylko

VIDEO CD 19,90 zł/szt.



VIRUS



CHŁOPAKI NIE PŁACZA

Płyty Video CD zawierają pełną wersję filmu na 2 dyskach z dźwiękiem stereo. Do odtwarzania na komputerze z napędem CD ROM lub DVD ROM bez instalowania dodatkowego oprogramowania oraz na stacjonarnych odtwarzaczach.

W ofercie już ponad 60 tytułów!

Zamawiam za zaliczeniem pocztowym zaznaczone tytuły. Łącznie 871

Nazwisko i imię: e-mail:

Wyrażam zgodę na umieszczenie swoich danych w bazie klientów CREDO i otrzymywanie materiałów promocyjnych

podpis _____ data _____ telefon _____

Sprzedawca administrator danych: CREDIT INC. S.C.
Zbigniew Rajchman Dorota Swarc, 01-646 W-wa, ul. Linka 12

Opłata pocztowa 7 zł
Realizacja do 21 dni. data 11/01

CREDO Inc. 01-646 Warszawa, ul. Jelinka 12
tel./fax (22) 833 47 74 email: credo@credoinc.com.pl
sklep internetowy: www.credoinc.com.pl



Combat Mission

Dla mnie odkrycie roku 2000. Mała i nieznana firma zrobiła grę, która łączy turówkę z RTS-em, a wszystko w trzech wymiarach. Wierna zasadom Close Combat i Steel Panthers również i ona trafiła na mój HDD na czas nieokreślony, ale na pewno na kilka lat. Warto zauważyć, że masa maniaków błyskawicznie dorobiła multum modów i upgrade'ów, dzięki którym od strony wizualnej CM bije dziś na głowę niejednego symulatora rodem z Wielkiej Złotej Firmy. Dodam tylko, że II wojna światowa, gra na poziomie taktycznym (nie strategicznym!), jak i odczuwalny udział wojsk pancernych są dla mnie przepisem na udaną strategię. CM spełnia wszystkie trzy warunki...

Heroes of Might & Magic

Pierwsza strategia, jaką zobaczyłem w trybie SVGA, była to właśnie ta część Herosów. Pamiętam pierwszą refleksję: "o, jakie to ładne - i jak kiczowato kolorowe". Akurat ktoś czytał instrukcję, więc śladem do gierki "z marszu". I po kwadransie czy dwóch wiedziałem o niej wystarczająco dużo, by grać jak opętany do końca dnia. I wiele następnych dni też. Tak solo, jak i w sieci. Swoją drogą, była to pierwsza produkcja, w którą grałem w sieci. O 16 kończyliśmy pracę, a o 16.02 komputery rozbrzmiewały już charakterystyczną muzyką z Herosów. I tak minimum do 19. Warto też dodać, że jest to jeden z nielicznych cykli, w którym każda

kolejna gra była LEPSZA od poprzedniej. Rzadka sztuka! Jednak ja najbardziej lubię część pierwszą - właśnie za jej prostotę.

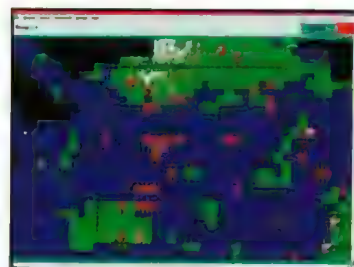
Dune 2

Gra tyleż powszechnie co błędnie uważana za pierwszy RTS w historii. Mogę się jednak zgodzić, że był to pierwszy klasyczny RTS. Kto z was nie grał w Dune 2 czy Dune 2000 lub Emperor: Battle for Dune? Kto nie zna czerwli, Ordosów, Harkonnenów? Ja poznałem tę grę na Amidzie. I wbrew pozorom wcale nie zapalałem do niej gorącym uczuciem. Wówczas uznawałem tylko skomplikowane turowe strategię i nic poza tym. Dune 2 wydała mi się zrzędniościwką, która uzurpowała sobie prawo do miana strategii. Ale kropka draży kamień i powoli rozsmakowywałem się w tym nowym dla mnie sposobie prowadzenia walki. Po dziś dzień mam ją w folderze KLASYKA i lubię czasem powrócić na rozpalone piaski Arrakis... Ta gra również nadszpedzanie do brzo zniósła próbę czasu.



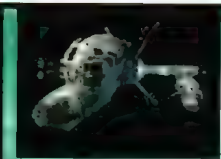
Empire (De Luxe)

Ha. Wyobraźcie sobie gierkę, która ma arcypraskudną grafikę rodem z 8-bitowców, okropny dźwięk, mieszane AI, kretyńskie algorytmy, które obliczają wynik starcia... i jest czymś wspólnym. (Mutację tej gry macie na CD 11/01.) Spodziewajcie się, że czasem wrogie transportowce zatopią niszczyciela, którym go zaatakowaliście, albo miasto, w którym macie 20 dywizji, ulegnie atakowi jednej dywizji wroga. Ale to tylko dodaje smaczku grze i wymusza odpowiednią taktykę walki. Z drugiej strony, taki desant z morza ze wsparciem lotniskowców, pancernikami ostrzelującymi wroga z pozycji, przełamywaniem zmasowanej obrony itd. jest zgodny ze wszelkimi kanonami sztuki wojennej. Grę dorwałem w 1993 w wersji na Amigę. Już wtedy wyglądała paskudnie. Rok temu udało mi się zdobyć wersję na PC (abandonware, jakby kto pytał). Gra nie dość, że była równie brzydka jak ta na Amigę, to jeszcze została - o cudzie! - sensownie rozbudowana o dodatkowe opcje. I dzięki temu z przyjemnością do niej wróciłem. Jedna misja zajmuje około 20-30 godzin czasu rzeczywistego, ale ileż ma się radocho, gdy opanujemy w końcu całą (generowaną losowo) mapę!

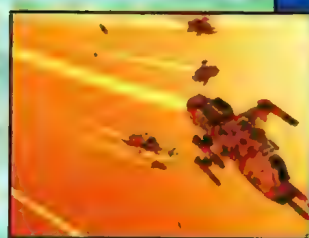


Homeworld

Gdy po raz pierwszy obejrzałem screeny z gry, wzruszyłem ramionami i stwierdziłem: "też mi coś, pokazali same kawalki intra i się chwala". Gdy okazało się, że to nie były screeny z cut-scenek, a uczciwe obrazy z gry, to zamurowało mnie na dobre parę minut. Zaś po obejrzeniu demo po prostu



wiedziałem, że muszę ją mieć. Nie dość, że niewiarygodnie atrakcyjna wizualnie, to jeszcze (jako jedna z nielicznych) faktycznie umożliwiała WALKĘ w trzech wymiarach, gdzie nie istniały pojęcie "góra" czy "dół". A i scenariusz wcale nie był kiepski. Kiedyś lubiłem taki serial s.f. "Beyond the stars" (opowiadający o pilotach myśliwców kosmicznych, którzy walczyli z wrogią inwazją i to bez nadmiernych sukcesów) i w Homeworld odnalazłem podobne, nieco mroczne nutki. Ta gra COŚ w sobie ma. No i ta grafika, ech - można szczerze zgubić nawet dziś. Polecam.



Mega-lo-mania

Wyobraźcie sobie Cywilizację zrealizowaną w konwencji RTS i to z mocnym przybliżeniem oka. W cyklu iluś tam misji do przeycia było jakieś 100 000 lat ewolucji ludzkiej cywilizacji. Pierwsze wojny prowadziło się na maczugi i kamienie, ostatnie - z wykorzystaniem bomb atomowych i systemów antyrakietowych. Cały jej urok polegał na tym, że na tarczowników wrogę wyprowadzał muskietierów. Ale sam też "kosilem" z dyktando doświadczeń średniowiecznych rycerzy. Ciekawą opcją było zawieranie (chwilowych!) sojuszy z innymi graczami. Wersja na Amigę miała dużo lepszy dźwięk - mojego kumpla, który miał PC z "płyszczkiem" (i monitor mono) aż skrzył się, jak widział u mnie nie dość, że kolorową i w ogóle lepszą (tak, tak, dużo lepszą) grafikę, to jeszcze słyszał niezłą muzykę i baardzo nosowo-lordowskie "I don't think so..." oraz inne speeche. Gra była w sumie dość skomplikowana - trzeba było wydobywać rozmaite surowce, opracowywać wynalazki i budować mnóstwo struktur itp. Dziwię się, że nikt nie pokusił się o stworzenie Mega-lo-manii 2K albo czegoś w tym rodzaju. Ta gra naprawdę wciągała i z chęcią bym do niej powrócił...



Lost Patrol

Właściwie trudno nazwać ją strategią. Bardziej to przygodówka i gra akcji, i (troszkę) RPG... No ale kto nie potrafił myśleć strategicznie (niekoniecznie mówię tu o walce - strategia to przecież także planowanie drogi, logistyka, przewidywanie działań wroga i podejmowanie decyzji), wiele nie zdziałał. W skrócie: sło o to, by przeprowadzić niewielki oddział marines przez tereny będące pod kontrolą Wietkongu aż do amerykańskiego fortu. Gra miała niesamowicie sugestywny klimat (na co wielki wpływ wywarła muzyka - wyrzypowałem ją i znalazła się w mojej kolekcji). Wręcz czuło się ten tęchłodzinny i niezdrowy zapach bagnistej dżungli, jak i to, że w powietrzu wisi coś groźnego i w każdej chwili można paść ofiarą niewidocznego wroga itp. Grałem w to na Amidzie, ale wersja PC-towa też nie jest zła. Najbardziej podobało mi się polowanie na snajpera...

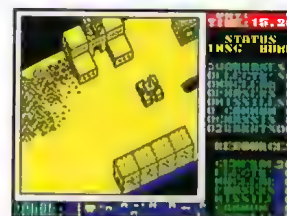


Myth

W swoim czasie był to (o ile dobrze pamiętam) pierwszy RTS w trzech wymiarach. Już to wystarczyłoby, by została zapamiętana, choć można w to włączyć specyficzny klimat, realia fantasy, sposób prowadzenia walki (te krasnoludy rzucające granatami) itd. Tę grę po prostu lubię i od czasu do czasu wracam do niej, jednak choćby Eld dałby się za nią pokroić w plasterki, a może nawet załagać na koncert Bon Jovi?

Nether Earth

Tę grę znam jeszcze z ZX Spectrum. Jest to niewątpliwie pierwszy RTS w historii gier komputerowych, choć naturalnie wówczas nikomu się nie śniło o tym, że w ogóle będzie tak gatunek. Cała NE to... jedna, jedyna misja. I to niedługa. A chodziło o to, że kosmiczne roboty opanowały Ziemię. Trzeba było odbijać fabryki, a w nich budować roboty, które posyłałby do dalszej walki. Roboty składało się z gotowych elementów (podwozie, kadłub, komputer pokładowy itd.). Najwspanialsze były bomby atomowe, które kroczyły na dwóch nóżkach, a które wysyłało się na wroga fabryki. Robotom były wydawane rozkazy, ale można było w dowolnym momencie przejąć nad nimi kontrolę. Jeśli opis gry przypomina wam zasady polskiej "Reflux" (vel Robo Rumble), to jesteście na dobrym tropie. Jej twórca, Adrian Chmielarz, również należy do wielkich fanów NE i nie ukrywał źródeł inspiracji...



Steel Panthers

Nieee, tym razem po prostu nie wiem, co napisać, by w paru zdaniach oddać ogrom emocji, jakimi darzę tę grę. Może więc pozostanę przy suchych faktach: II wojna światowa (głównie czołgi), gra koncentruje się na niewielkich epizodach, gdzie siły walczące po obu stronach nie przekraczają batalionu. Nie wiem, na czym to polega, ale SP od pierwszego wejścia spowodowała, że ją autentycznie pokochałem. Jesteśmy razem od 1995 i nie ma tygodnia, bym nie poświęcił choć 2-3 godzin na partyjkę SP. Bez wątpienia gra mego życia!

Warcraft 1 & 2

Chyba najslawniejszy cykl RTS w historii. Obie części pokazują łwi pazur w trybie multiplayer, choć i misje solowe są przecież cudowne. Pamiętam, że po dość "surowym" wizualnie W1 przez jakiś czas nie mogłem przywyknąć do wspaniałej (jak na ówczesne czasy) oprawy graficznej W2. (Dziś nadal wygląda OK!) Na szczęście w końcu się przyzwyczaiłem. Doskonały klimat, elementy humoru ("Yeś, majord!"), wyraziście nakreślony konflikt pomiędzy ludźmi i orkami (no i powiem to jeszcze raz: ZNAKOMITA grywalność w trybie multiplayer) - wszystko razem stworzyło koktajl mocno uderzający do głowy. To właśnie W2 wyparł HoMM z komputerów (w rozgrywkach sieciowych). A nie jest łatwo pokonać rycerzy, magów i smoki...



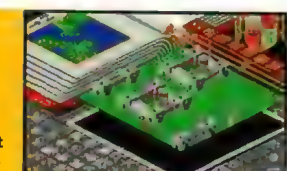
Over The Reich oraz Achtung Spittfire

Dwie turowe gry jednej firmy. II wojna światowa. Ale tym razem nie czołgi - a samoloty. Czy wyobrażacie sobie walkę powietrzną w systemie turowym? Jeśli nie, to zainteresujcie się tymi tytułami, a zobaczycie, że to jak - łącznie z blackoutami czy odpadaniem skrzydeł podczas zbyt gwałtownego nurkowania itd. Już sama idea ujęła mnie za serce, zaś realizacja (choć niepozbawiona rozmaitych wad i niedociągnięć) jest na tyle dobra, że z chęcią wcielam się w rolę pilota po obu stronach - tak w trybie solowej misji, jak i kampanii. Najprzyjemniej grało się w misje solowe we dwóch przeciwko sobie, szczególnie gdy ustawiony był maksymalny poziom realizmu walki. Już ostrze sobie żęby na Whistling Death - trzecią część cyklu, tym razem jednak nie w Europie, a nad Pacyfikiem.



Populous

W prostej linii praprzodek Black & White. Można się wówczas po raz pierwszy przekonać, że trudno jest być bogiem, a nawet kilkoma naraz. I choć, patrząc z dzisiejszego punktu widzenia, był to tylko dość rozbudowany (aczkolwiek prosty zasadami) RTS, to Populousa winniśmy pamiętać - była to jedna z tych gier, które zapładniały wyobraźnię zarówno graczy, jak i innych twórców. Zresztą grało się całkiem przyjemnie, a niwelację gruntu czy porażenie pionorem niepokornych ludzików pamięta się do dziś.



Shogun

Gra na tyle nowa, że chyba nie muszę jej bliżej przedstawiać. Wzrost tysięcy walczących postaci, malownicze szczyty, orientalne klimaty i konieczność wykazania się prawdziwym talentem dowódczym bezwzględnie kwalifikują tę grę do kategorii "nigdy-mi-się-nie-znudzi".



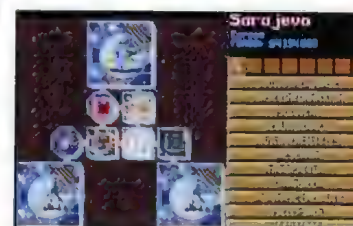
Warlords

Duuużo, choć niezbyt skomplikowana zasadami gra strategiczna, której świat osadzono w realiach fantasy. Ulubiona gra "imprezowa" moich kawalerskich czasów. Kilku koleś zamykało się w chałupce z odpowiednim zapasem nasyczonego CO₂ wodnego roztworu soku i chmielu i 30-40 godzin non stop ciepło się w jedną grę, tzn. jeden wykonywał turę ruchów, reszta imprezowała (albo odsypiała imprezowanie). A że jedna tura dla jednego gracza trwała czasem nawet pół godziny, starczało czasu na imprezowanie i odsypianie. Swoją drogą, większość starć kończyła się ogólnym remisem, gdyż nieustannie zawiązywano niestabilne sojusze, które wymierzano przeciw najsłabszemu (aktualnie!) graczowi. A gdy tylko facet dostawał od sojuszu odpowiedni łomot i przestawał "ponad poziom wyrastać"... dołączał do koalicji, która zaczynała łoić tego, który w tym momencie stawał się najsłabszy. I tak w kółko. Oj, była zabawa! Po dziś dzień zresztą większość turowych strategii fantasy można określić jako miks Warlords i HoMM (patrz Clasn). Ostatnio Warlords z turówki stał się RTS-em i tym samym mocno stracił w moich oczach. (Nie, żebym miał coś do RTS-ów, ale turówka powinna pozostać turówką!)



X-Com: Enemy Unknown

Inwazja UFO na Ziemię, zwalczanych przez drużynę dzielnych komandosów. Sporo strzelania, troszkę RPG, duużo taktyki, troszkę ekonomii. Grałem w to na A-1200, nieustannie mieszając pięcioma dyskami (nie miałem HDD!). Przez bodaj miesiąc moje życie wyglądało w ten sposób: pobudka, praca, powrót, obiad, X-Com... 3.00-3.30 w nocy - spać. Jak rozumiecie, moja żona nie była tym zachwycona. Na szczęście zdołałem ukończyć grę, zanim jeszcze jej brak zachwyty osiągnął punkt krytyczny :). Już nigdy potem nie zdarzyło mi się gierować z podobną intensywnością. I bardzo dobrze, bo to było jednak szaleństwo - zdradzałem typowe objawy uzależnienia. Następne części cyklu, i to w SUMIE, nie wywoływały nawet połowy tych emocji, jakie miałem przy Enemu Unknown. Trochę szkoda, ale może i dobrze...





Czas na śmiech!



Witamy w kąciku, który nie ma innych ambicji prócz jednego celu: dostarczyć wam chwilę relaksu. Przypominam, że zawarte tu teksty są albo autorstwa czytelników, albo też wyszperaliśmy je z zakamarków sieci. Mifej zabawy!

Groch z kapustą

Mężczyzna mija na chodniku niezwykle piękną blondynkę. Patrzy na nią pożądliwie, po czym podnosi wzrok do nieba i szepcze:

- Boże, czemuś stworzył tak atrakcyjne blondynki?
Nagle z nieba rozlega się głos:
- Żebyście mogli je kochać!
Mężczyzna jest lekko zaskoczony tak szybką odpowiedzią, jednak nie traci rezonu i pyta dalej:
- Ale czemuś stworzył je takim głupimi?
Głos z nieba:
- Żeby one mogły was pokochać!

Dzwoniłem dziś do pani w dziale rekrutacji dużej korporacji telekomunikacyjnej, aby zapytać, czy CV muszą mieć na papierze, czy może być e-mailem.

- E-mailem - bardzo chętnie przyjmie my.
- A w jakim formacie dać załączniki (CV, list motywacyjny)?
- A4.

Gdy Diogenes zobaczył, że prowadzą zwyciężce olimpiady, spytał go:
- Czy zwyciężony był gorszy od ciebie?
- Naturalnie, przecież przegrał! - odrzekł ten.
- To z czego się cieszysz, jeśli pokonałeś gorszego od siebie? - powiedział filozof.

Lodówka robiła imprezę - zaprosiła paru znajomych. Biba trwa, zabawa na cztery fajerki - mikser podrywa sokowirówkę, pralka nawalona śpiewa, ogólnie wszyscy się pawia, tylko trabant siedzi smutny w kącie. Podchodzi do niego gospodyni:
- Trabant, co ty taki markotny, wszyscy się bawią, a ty nic. Masz, tyknij sobie wódeczki, od razu ci się lepiej zrobi...
- W tym rzecz, że nie mogę, jestem samochodem.

Pewien młody kierowca z Ohio, który zakłócał ciszę, słuchając muzyki rockowej na cały regulator przy otwartych oknach ciężarówki, został skazany na 4 godziny słuchania polki. 19-letni Alan Law miał do wyboru dwie kary - grzyw-

nę w wysokości 100 dolarów lub 4 godziny słuchania polki. Wybrał tę drugą i stoicko odbył ją w jednym z pomieszczeń posterunku policji w Cambridge. Sędzia Nicholson oświadczył, że wybrał polkę, ponieważ tego rodzaju muzyka z pewnością nie podoba się młodym w wieku oskarżonego. "Przez cały czas staram się upowszechniać zasadę: nie rób drugiemu, co tobie nie miłe" wyjaśnił sędzia.

"Podważany powinien przed obliczem przełożonego mieć wygląd lichy i dumowaty, tak by swym pojmowaniem istoty sprawy nie peszył przełożonego".

(Rozporządzenie cara Rosji Piotra I z 9 XII 1709 r.)

Humor z zeszytów szkolnych

* Dziewczyny mają język zbudowany z mięśni długich.
* Serce zdrowego człowieka powinno bić 70 do 75 minut.
* W puszczy żyje dużo drapieżników, które mogą człowieka pożreć, zadusić i zostawić.
* Grzyby składają się z kapelusza, trzona i robaków.
* Kijanka różni się od żaby tym, że nie jest do niej, podobna.
* Alkohol to wróg człowieka - i go zwalcza.
* Ssaki i człowiek posiadają głowę, tułów i w pewnym sensie ogon.
* Najmniejszą częścią organizmu jest palec.
* W odróżnieniu od innych zwierząt, ptaki mają nakrapiane jaja.
* Symbioza jest wtedy, jak krokodyl żyje z ptaszkiem - on mu wyjada między zębami.
* Znany drapieżnikiem leśnym jest drapieżnik.
* Kiedy nadchodzi wiosna, na drzewach legną się listki.
* Aby nie narazić się żmii, nie należy kopać jej w dane miejsce.
* Kangur ma łeb do góry, dwie krótkie przednie kończyny i dwie tylne długie, w worku ma brzuch na małego i długi ogon.
* Rośliny motylkowe to te, na których sadają motyle, żeby się zapylać.
* Strużba rozmnaża się przez fikanie koziołków.
* Kleptoman to człowiek, który kradnie w czasie choroby.

* W esie rosną różne drzewa, a mianowicie wysokie, średnie i małe.
* Ryba jest przystosowana do życia w wodzie, bo ma ogon.
* Królik jest tak oddany swym małym, że wyrwa sobie łkaki sierści z brzucha, żeby wyścielić im gniazdo. Któryż ojciec rodziny zdobyłby się na to?
* Temat lekcji: oglądanie ryb wodnych.
* Strużba składa się w 97% z wody, a reszta to ciało.
* Higiena polega na pomnażaniu dzieci w internatach i szkołach.
* Oko umieszczone jest w moczodole.
* Pierwszą pomoc oferujemy omdlałemu, kładąc go na tułów.
* Dbamy o czystość studzien w ten sposób, że nie budujemy ich koło odbytu zwierzęcego i ludzkiego.
* Cechy wspólne małpy i człowieka: postawa.
* Krowa, podobnie jak koń, składa się z rogów, kopyt, wymion i ogona.
* Pingwiny nie mogą latać, bo nie mają śmigieł.
* Liść ma taką rolę w życiu, że musi cały czas wdychać i wydychać.
* Pies należy do gryzoni.
* Szczepienia zapobiegają chorobom przynajmniej na całe życie.
* Królik jest pozytywny, gdyż używa się go w przemysie włókienniczym i garbarskim.
* Tasiemiec rozmnaża się przez podniecenie.
* Ślimak ma jednocześnie pęć żeńską i męską, ale z tego nie korzysta.
* Dorsz jest to ryba wędzona.
* Turów kończy się odbytem, z którego zwisają dwie kończyny dolne.
* Geny siedzą w mózgu.
* Potrzeby fizjologiczne u chorych w szpitalu zatapia salowa.
* Ssaki różnią się od praków jeszcze przed urodzeniem.
* Pasteur to wielki uczony, który wynalazł wściekliznę, ospę i wiele innych chorób.
* Na krzewy zaczynają wchodzić młode listki.
* Królik składa się z głowy, nóg, brzuszka i kożuszka.
* Dowodem ewolucji są skamieniałości.
* Człowiek zjadłszy mięso z węgrem, przekształca się w tasiemca.
* Niedźwiedź staje na tylnych łapach i rzuca nimi we wrogów.
* Figi są to owoce składające się z bardzo drobnych cząsteczek maku.

* Poznać, że koń jest chory, po tym, że traci swą naturalną wesołość i jest zamysłony.
* Drożdże rozmnażają się przez pępkowanie.
* Jeź i jaskółka to zwierzęta, które pomagają rolnikowi w zjadaniu robaków.

A teraz na nauczycieli

Dziękuję wszystkim nauczycielom za pomoc w tworzeniu tego spisu. Niekiedy odbywało się to bez ich wiedzy i zgody. Zawarte tutaj ulubione i często powtarzane, moim i moich przyjaciół zdaniem, zabawne słowa i zdania. Zapisalem to w wersji oryginalnej. Za treść powiedzeń nie odpowiadam.

(DYKU)

LEGENDA: znak — oznacza wyraz niewłaściwie użyty w wypowiedzi.

1. Cofnijcie się o jedną stronę do przodu. (biologia)
2. Jeżeli podanie zawieruszyło się w tej klasie śmiercią naturalną, to i tak je odnajdę. (biologia)
3. Zobaczcie na zwierzęta, które tutaj chłopcy reprezentują. (biologia; razem z kolegą trzymałem rysunki dinozaurów)
4. Kowalski, nie ściągaj, nie bądź zło dziej. (j. angielski)
5. Kto to gada jak baba na bazarze? (j. angielski)
6. Inne harpunice [—inni wędkarze]. (j. angielski)
7. Rekin go przekąsił [—ugryzł go rekin]. (j. angielski)
8. Astroid [—asteroid]. (sześć razy na lekcji; biologia)
9. To pasuje jak róża do kożucha. (biologia)
10. Tutaj szerzy się wtórny debilizm. (biologia)
11. Młodzież zmałpiała. (biologia)
12. Co ty za idiocja wygadujesz? (biologia)
13. Ty chyba mniej byś się stresowała przy maszynie do szycia? (j. niemiecki)
14. Ciebie to chyba jakiś lew na polowinkach poderwał? (j. niemiecki)
15. Chłop musiał jeszcze dawać panu nie tylko. (praktykantka nistorii)
16. Żeby właściwie interpretować "Pismo Św.", trzeba czytać je całościami, fragmentami, tzn. jakimiś kawałkami, (praktykantka historii)
17. "Stary człowiek i może". (taki temat lekcji zapisała na tablicy nauczy-

cielka j. polskiego)
18. Aerodynamiczny [—aerodynamiczny]. (pięć razy na ekcji biologi)
19. Następnym razem przechodźcie przez dyrektora. (kilka osób spóźniło się na lekcję j. angielskiego)

Janosik pierwowzorem dresiarstwa

Na Dwójce emitują serial TV pt. "Janosik". A kiedyś, jak byłem mały, to go oglądałem, i teraz postanowiłem sobie przypomnieć. Ale zorientowałem się, że coś jest nie tak... Już wiem co - Janosik jest protoplastą dzisiejszych dresiarzy. Tego strasznego odkrycia dokonałem dziś podczas zmywania. Przyjrzyjmy się bliżej jego bandyckiej karierze: dzięki ciężkiej fizycznej szybko dostał posadę w nielawie organizacji przestępczej z Podhala. Po konflikcie z hersztem bandy pochodzący z rodziny dysfunkcyjnej Janosik stał się formalnym szefem organizacji przestępczej. Zajmował się głównie tym, co uwielbiają dzisiejsi przestępcy - "ochroną obiektów i osób". Autochtoni szybko poddali się reżimowi Janosika. W zamian za bezpieczeństwo swoje i swoje go dobytku żył i odziewa i jego bandę. Nie oszukujmy się - w gangu tego przestępcy nie było komu hodować owiec, szyc koszul, uprawiać zboża, więc bandyci zabierali ze wsi to, co było im potrzebne. Szczególną rolę w gangu pełniła kobieta Janosika - Maryna. Jak dzisiejsze plastikowe Barbie za tysiącami dresikami, latała ona za bandytami, w ich towarzystwie widząc wygodne życie. Jako że była najładniejszą z całej wsi, Janosik szybko poszedł z nią do łóżka. a potem stworzył nieformalny związek. Małżeństwo zawarł dużo później, lecz - jak w dzisiejszej jakuzie - wiadomo było, że tknięcie dziewczyny szefa musi się skończyć dla niedosłatego konkurenta upośledzeniem fizycznym. Podczas apogeum swej przestępczej działalności Janosik popadł w konflikt z innym bandytą w okolicy. W wyniku konfrontacji pokonał go i upokorzył. Jak legendarny Al Capone Janosik nie płacił podatków. Jego organizacja produkowała środki odurzające w postaci bimbru. Doskonałe zorganizowanie bandy, żelazna dyscyplina i hierarchiczna struktura gangu legły u podstaw sukcesu tej grupy przestępczej. Znacząca jest także przestępca ksywa Janos'ka. Sadzę, że jego matka na chrzcie nie dała mu tak paskudnego imienia. On sam, e sobie zmieniać, kopiując niemal idealnie ksywę legendarnego przestępcy z południowych terenów Polski - Janicka. Zresztą członkowie gangu chętnie podsyrali to mniemanie o pochodzeniu herszta, śpiewając piosenki o Janicku. Szeroko zakrojone akcje policyjne przeciwko gangowi Janosika zwykłe kończyły się niepowodzeniem. Janosik miał "swoich ludzi" w strukturach organów ścigania, a duża mobilność grupy i doskonałe wykształcenie bojowe goryli (góra i) pozwalało mu kpić z wszystkich

ówczesnego odpowiednika polacji, czyli dworskich hajduków. Dopiero akcja antyterrorystów przyniosła efekt. Poza tym Janosik jako pierwszy w kraju spopularyzował modę na spodnie w paski i skórzane mokasyny z frędzelkami. I jak w naszym kraju ma być normalnie, skoro gloryfikujemy przestępców?

ZMIANA HASŁA

Dramat obyczajowy w trzech aktach.
Osoby:
Kasjerka - pracuje w oddziale firmy w odcieglim mieście, którego nazwy nie zdradzę, dodam jedynie, że pełni obecnie funkcję stolicy i siedziby rządu. (Uwaga: kwestie kasjerki wypowiedziane w języku obcym należy czytać fonetycznie w języku polskim.)
Telefon - firmy Panasonic (bardzo wytrzymały, szczególnie na walenie słuchawką).
Ja - informatyk.
System operacyjny Solaris firmy Sun.

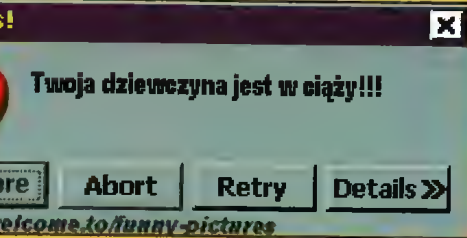
Akt pierwszy

Godzina dziewiąta rano. Dzwoni telefon.
Telefon: Dryń, dryń, dryń.
Ja: Słucham.
Kasjerka: Dzień dobry, nazywam się XXX, jestem kasjerką i chciałam, żeby mnie połączono do informatyka.
Ja: Słucham
Kasjerka: Komputer nie chce mnie wpuścić do systemu.
Ja: A co pisze?
Kasjerka: Co pisze kto?
Ja: System.



Kasjerka: Nic nie pisze.
Ja: Musi coś pisać, niech pani dobrze zobaczy.
Kasjerka: Nie zauważyłam, ale mogę jeszcze raz spróbować się zalogować i popatrzeć.
Ja: Bardzo bym prosił.
Kasjerka: Próbuję się zalogować jeszcze raz.
System: Password expired, choose new password.
Kasjerka: Miałam rację, nic nie pisze, tylko jakieś "password exp... expired, choose..."
Ja: Aha, tzn., że musi pani jak co miesiąc zmienić hasło.
Kasjerka: a nie wiedziałam, bo pracuję dopiero miesiąc i...
Ja: Dobrze, to niech pani zmieni, komputer powinien pani napisać, co ma pani robić - co pisze?

Kasjerka: "Current pas'ort".
Ja: No to niech pani poda obecne hasło, potem dwa razy nowe i OK.
Kasjerka: I to wszystko?
Ja: Tak, to wszystko do widzenia.



Kasjerka: Na pewno się nie pomyliłam.
Ja: A powtórzyła pani hasło właściwie?
Kasjerka: Tak, za każdym razem.
Ja: (zdziwiony) Jak to "za każdym razem"?
Kasjerka: (zniecierpliwiona) Bo on się mnie pytał o to hasło kilka razy.
Ja: (jeszcze bardziej zdziwiony) Kilka razy? A co wypisywał.
Kasjerka: Nic nie wypisywał, tylko "password to short must be at least sześć..."
System: Wypraszam sobie, w życiu czegoś takiego nie napisałem!
Ja: Czyli nowe hasło było za krótkie - musi mieć co najmniej sześć znaków.
Kasjerka: Aha, rozumiem, do widzenia.
Ja: (dziwnie przeświadczone, że to jeszcze nie koniec) Do widzenia.

Akt trzeci

Kilkanaście minut później. Dzwoni telefon
Ja: Tak?
Kasjerka: To znowu ja. Dalej nie chce mnie wpuścić
Ja: (bez zdziwienia) A co teraz pisze?
Kasjerka: Password must contains at least dwa nonalfabetika...
Ja: Dobrze, rozumiem - system pisze, że musi pani mieć w hasle co najmniej dwa znaki, które nie są literami.
Kasjerka: Nie rozumiem.
Ja: Na przykład cyfry.
Kasjerka: Aha. (po pauzie) A mogą być trzy?
Ja: Mogą być trzy.
Kasjerka: A mogą być te z boku?
Ja: (tym razem zdziwiony) Z boku? (nagle domyślam się, że chodzi o klawiaturę numeryczną). Tak, mogą być te z boku.
Kasjerka: To niech pani się nie rozłącza, spróbuję teraz zmienić.
Ja: Dobrze, czekam.
W tle słychać uderzenia w klawisze.
Kasjerka: Nie działa.

Ja: (zupełnie niezdziwiony) Co pisze?
Kasjerka: "Ju must enter de same password twice"
Ja: Pomyliła się pani przy powtórzeniu hasła.
Kasjerka: Nie pomyliłam się.
Ja: Musiała się pani pomylić, niech pani spróbuje jeszcze raz.
Kasjerka: Dobrze, ale nie pomyliłam się.
W tle znowu słychać, jak kasjerka wali w klawisze, tym razem głośniejsze.
Kasjerka: No, mówiłam, wprowadzam to samo, a on dalej pisze, że się nie zgadza.
Ja: (zniecierpliwiony) Jak to? To niemożliwe. Jak pani wbija te same klawisze za każdym razem, to musi się zgadzać (ja w nieświadomości, gdyż -

jak się za chwilę okazuje - wcale niema racji).
Kasjerka: (słychać, że wk...rzoną) Ale ja wbijam te same!!!
Ja: (zastanawia się, co robić) No dobrze, niech pani wbija hasło i niech mi pani mówi, jakie klawisze pani wciska.
Kasjerka: Proszę bardzo, (słychać uderzenia w klawisze) em, a, el, i, en, a, numłok, siedem, cztery, jeden! I teraz drugi raz: em, a, el, i, en, a, numłok, siedem, cztery, jeden!!! I pisze, że się nie zgadza!!!!

Kurtyna!!!

Recenzja gry Driver

Witajcie cwaniaki, nieźle rozrabiaki, superluzaki, wspaniale debeściaki. Jadąc ze szkoły, w której są pierdoły, Myślicie o Dr'rze, o czaderskiej gierze.
Grając w część pierwszą, byście znużeni
Włączywszy część drugą, będziecie zachwyceni.

Kradniecie sobie bryki, w stacyjkach są kluczyki.
Policja was goni, a wy nie macie broni, Jesteście gangsterami, uciekacie przed glinami.
Kto nie jest z wami, jest waszymi wrogami.

Przechodząc sobie misje, ciągle się wkurzacie.
Choć są one ciut trudne, nadal wciąż w nie gracie.
W g erze tej wspaniałej wariantów jest bez liku.
Po wciągnięciu się w nią zapomnisz o dzienniku (TV).

Gdy ujrzysz na drodze blokady stojące.
Trzymaj mocno kierownicę, choć masz ręce drżące.
To by było tyle naszego giercowania, Uciekać przed drogówką nikt ci nie zabrania.

Żegnam was życząc miłego grania
Pewnie macie dosyć mojego nadawania.
Mama mówi do mnie, że "KLAN" zaraz leci.
Wytęż tego Pleya bo ci się rozleci.

FLAHA
CBA

TYPOWE FANTAZJE EROTYCZNE USERÓW

Erotyka jest jeszcze, zwłaszcza u nas, tematem tabu. Pisząc tabu, nie mam na myśli tej słynnej planety i bitwy kosmicznej z nią związanej ani jeszcze słynniejszego plemienia z dorzecza Amazonki, którego praktyki seksualne wprawiły w zdumienie tudzież wywołały olbrzymią zazdrość wśród całego zachodniego świata. Nie, tabu oznacza coś, o czym się nie mówi, chociaż doskonale zdaje sobie sprawę z jego istnienia. Coś jak "Obcy" dla fanów "X-Files" czy seks pozamałżeński dla katechetek. W świecie komputerowych userów tematem tabu jest perwersyjna erotyka. Zamierzam bezlitośnie zderzyć z niej zasłonę milczenia.

Laczniemy może od najgłębszych form patologii erotycznej, czyli ciężkiego i długotrwałego celibatu. Czasem jest on przymusowy, kiedy np. user dysponując li tylko 486DX2, nie posiada środków na grupie Pentium60. A czasem celibat ma charakter buntowniczo-awanturzysty. Kiedy to user, posiadając 386SX 16 MHz, zabawia się na nim zdroźnie jednodyskiową dystrybucją Linuksa. Niezależnie od przyczyny celibatu, proszę sobie wyobrazić marzenia erotyczne takiego usera! Od nieśmiały marzeń o Pentium 120 MHz, do bardziej natrączywego pragnienia dysponowania technologią MMX. Poprzez eksytujące drżenia wywołane posiadaniem Celerona 300A czy może, och, Celerona II 533 MHz! Tutaj user z 386SX budzi się udręczony z krzykiem... mógłby wszak na takim czymś zainstalować Mandrake 8.1... Odciera więc pot z czoła, przyciska mokną poduszkę do piersi i nieszczęśliwy zasypia znowu... Przelatują mu przez głowę, jak okrutne syreny, karty sieciowe, pamięci edo, wielkie, 2-gigowe twarde dyski. Ten stopień patologii w zasadzie nie wychodzi poza 533 MHz mocy procesora. Udręczona psychika usera nie byłaby w stanie znieść niczego ponad to. Czasem, kiedy podświadomość śpiącego wyprze fasadę Linuksa, user zaczyna śnić o grach, w jakie mógłby zagrać na Pentium60 (Quake II, Quake III). Jak widzimy, koszmar bólu jest niezmierny. Trudno jest pomóc takiemu człowiekowi. Gdyby dać mu pograć na współczesnej maszynie, popełniłby samobójstwo po powrocie do domu. Specjaliści polecają zatem stopniowe oswajanie jego fantazji. Ot, tutaj jakaś nowa kostka pamięci EDO lubo krótki artykuł o MMX, tudzież obejrzenie przez grubą szybę karty Voodoo 1. Potem można mu dać do potrzymania przez chwilę np. pojedynczy sim czy podstawkę pod Pentium60.

Innym: marzeniami erotycznymi dysponują userzy ze sprzętem klasy Pentium 120-200 MHz. Tutaj dysfunkcja jest już mniejsza, lecz za to głębiej skrywana w podświadomości danego usera. Jego fantazje erotyczne będą krążyć, niby niewinnie, koło kart graficznych z chipsetem Riva TNT 1 czy

Voodoo 2 spotkanych przypadkiem we śnie. Czasem przyśni mu się bezwstydnie nagi Simm 32 MB czy twardej większy, o zgrozo!, niż 8 GB. Bardzo często śnią im się wielkie, czarne, ociekające oliwą lokomotywy z wielkimi numerami na bokach, np.



600, 733 czy, rzadziej, 900. A obok, niby bez związku, przelatują fioletowe aniołki poci żęńskiej, przewiązane niedbale brudnymi szarfami z napisem: "mhz, mhz, mhz". Trzeba jasno uświadomić userowi, co to właściwie znaczy, aby wiedział, w jaki to pokrętny sposób daje o sobie znać jego erotyczna podświadomość.

Najbardziej rozległą dziedziną fantazji erotycznych dysponuje, jak zwykle, tzw. "zdrowa" i typowa część userów. Niby wszystko w porządku na pierwszy rzut oka, a jednak to, co dzieje się w ich erotycznych fantazjach, może niejednemu postawić włosy na plecach! Userzy z Celeronem 300 śnią o gigantycznym, podkreślonym, ociekającym lodowatym szronem Celeronie 2.2 GHz,

który wpędza w kompleksy wszystkich dookoła. Gracze, którym GeForce lubi przycinać się w "trudnych momentach", w gorące wyobrażają sobie, jak kupują najnowszy, najdroższy model GeForce16 triple-double-DDR. Potem widzą we śnie specjalne wydanie Wiadomości, w których prezydent ogłasza najwyższy krajowy wynik w 3Dmarku2001 - i to jest właśnie ich wynik... Niejedną w tym momencie nie wytrzymuje napięcia erotycznego! Zwołennicy AMD śnią radośnie o InteluGodzilli zjadającej ze smakiem nienawidzone fabryki, a wszyscy linuxowcy nasytają Frediego Krugera na Billa G. User z Pentium III 933 śni o P4 4 GHz, z superseksowną płytą MSI i pamięciami QDDR. Wszyscy z Duronami na pokładzie wymieniają ją na bardziej lateksowe Althony, oferowane we śnie przez przepasane li tylko płytami głównymi Abita nagie dziewczęta. A wszędzie dookoła widać wykresy z danymi fps erekcyjnie wzbijające się do góry, staniki nabrzmiałe gigahercami, sexshopy zawalone tanimi, fallicznymi procesorami, kartami graficznymi czy dźwiękowymi.

Sny erotyczne mają różne natężenie, zależne od samopoczucia gracza. Zwykle ci, którzy mają 128 MB RAM-u, śnią dobrze, póki nie odwiedzą kolegi, który posiada 256 czy więcej pamięci. Użytkownicy GeForce 2 śnią sobie spokojnie... do czasu, aż obejrzą wyniki GeForce 3. Typowy sen erotyczny usera zazwyczaj zaczyna się niewinnie. Lekkie podniecenie na myśl, iż wybiera się on po coś do sklepu. Potem trzęsie nim chwilę, kiedy wynosi wielkie kolorowe pudełko z czymś, co go bezgranicznie podnieca. Szczytu osiąga przeważnie po wmontowaniu sprzętu do swojego

komputera. Rozlegają się wtedy anielskie chóry, pojawiają się wielkie wykresy z wynikami z 3Dmarka i gołe panie z wytatuowaną liczbą FPS w Quake'u 3 na pupach. Często user budzi się nagle z nadmiaru ekscytacji i napięcia erotycznego. Jest to chwila bardzo nieprzyjemna - bowiem uświadamia sobie, iż był to tylko sen...

Na drugim końcu kija, by tak rzec, znajdują się tzw. hi-end userzy. Dysponują oni zawsze najnowszym, najdroższym, najbardziej szpanerskim sprzętem w okolicy. Ich erotyka nie jest tak rozbudowana i kolorowa jak innych. Można by rzec nawet, iż jest szczątkowa. Ponieważ nonstop sami niejako zaspokajają się sprzętowo, to i nie mają o czym marzyć. Częściej za to miewają kosmary. Typowy przykład snu hi-end usera: idzie sobie radośnie ulicą, a tu słyszy, iż jego sprzęt okazuje się totalnym złodem, ponieważ ukazała się właśnie nowa generacja, o której on nic nie wie. I wszyscy są od niego szybsi, mają lepszy wynik w 3Dmarku, więcej klatek w Quake'u 3, a karta graficzna sąsiada posiada 12 razy więcej potoków renderujących niż jego! Budzi się wtedy z płaczem i długo nie może zasnąć. Rano zaś pędzi do najbliższego sklepu, by wymienić sobie płytę główną czy procesor na trochę nowszy. Zawsze to zmniejsza troszkę ich frustrację. I o ile inne stadła bycia userem są uleczalne w ten czy inny sposób, bowiem kieruje nimi niedomiar, który bardzo łatwo jest zaspokoić, to hi-end user skazany jest na wieczną, zimną frustrację.

Jak widzimy, życie erotyczne userów cechuje spore bogactwo. Od form daleko patologicznych, rozpalonych wręcz pożądaniem, do wystygłych, jałowych końców posiadania wszystkiego. Erotyka jest częścią życia usera, dlatego nie należy jej negować. A uświadomienie sobie jej prawdziwego znaczenia pozwoli uniknąć frustracji i zaburzeń seksualnych. Kiedy śni się nam erotyczne "coś" o większej ilości megaherców, niż sami posiadamy, nie wpadajmy zaraz w kompleks mniejszego procesora! Bowiem gdzieś tam, ale w seksie nie liczy się rozmiar, ale inteligencja, czyli to, co user jest w stanie zrobić ze swoim procesorem...

PREMIERA 13.11

Nie wszystko Glina

CO SIĘ ŚWIECI

AGENT GLINIARZ

CENA
49,90

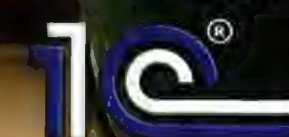
Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwania złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa bila to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego”, niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.

"Niepowtarzalny, gliniany klimat rozśmieszy każdego!"
www.gry.hoga.pl

"Gliniany świat wygląda niesamowicie!"
Secret Service 11/2001

Szukaj
w sklepach z grami
i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl



LOKALIZACJE GIER - GRZECHY I GRZESZKI

Od mniej więcej trzech lat pojawiają się na naszym rynku gier produkty lokalizowane - to znaczy tak przerabiane przez dystrybutorów, by polscy gracze, nieznający "lengły-dżu" albo znający go w sposób doskonały inaczej, nie mieli problemów z graniem. Niestety, jak się okazuje, hasło "Polak potrafi" i w tym znalazło swoje krzywe odbicie.

Błędy w lokalizacjach gier wynikają z kilku powodów. Ponieważ sam brałem udział w lokalizacji przynajmniej dwu z nich (A.D. 1602 i Baldur's Gate), mogę co nieco o nich opowiedzieć.

Po pierwsze - tłumacz, czyli ten, co ma się zająć lokalizacją tekstów, dostaje zazwyczaj goty plik tekstowy i oczywiście grę, ale nad wszystkim dominuje TERMIN. Sympatyczni skądinąd panowie z firm dystrybucyjnych zaczynają ziać ogniem i siarką, gdy polonizator nieśmiało napomyka coś o trudnościach. A te są spore (choć grażca guzik to obchodzi). Angli cy wymyśliłi język uniwersalny, język - k ucz, który pasuje niemal do wszystkiego, ale który stwarza niekiedy piekielnie trudności przekładcowski. Pół biedy, gdy przekładamy książkę, w której na piętnastej stronie spotykamy krasnoluda o dwiętnastym imieniu Kvan, i tak już zostaje. Ale gdy tłumaczymy grę, wygląda to nieco inaczej. Na stronie piętnastej tekstu widzimy zdanko: "Kvan: I was in temple yesterday". I co... czy z tego zdán'a wynika pteć Kvana? Kvan "był"? czy "była" wczoraj w świątyni? Jeżeli gdzieś dalej w tekście pojawi s'ę jakaś wzmianka o pldi Kvan, to już lepiej, moż-

nałożono po prostu tekst. Jest to, moim zdaniem, rozwiązanie optymalne, pozwalające graczowi na swobodę wyboru i utrzymujące grę w atmosferze, jaką dla niej zaplanowali twórcy. Ale przejdźmy do zapowiedzianych buraków.

Zaczniemy od błędów drobnych, ale docukliwych. Polonizatorzy nie zawsze dbają o to, by oddać ducha języka przekładu. Nie wiem dlaczego, ale wszyscy twórcy fantasty uważają, że krasnolud na przykład, mówią językiem archaizowanym. Zauważcie, że nie mówię o języku archaicznym, bo te wszystkie "zaćka ino dutka pokąd" albo "daj, ac ja pobacze, a ty pociwaj" są dziś nie do wytrzymania. We wszystkich jednak powieściach z cyklu np. *Forgotten Realms* krasnolud używają języka nieco archaizowanego - czego nie widać w lokalizacjach gier. Nie jest to może wada wielka, ale - jakby to rzec - oczukliwa. Dajmy graczowi wczuć się w klimat gry - jeżeli odwiedza przydrożną gospodę, to polonizatorzy nie powinni w usta je, klientów wkładać wypowiedzi godnych stałych rezydentów domów "Markot.". I oczywiście niecn teksty robią ci, co wiedzają. Jaka jest różnica pomiędzy "aza-liż" a "zaiste".

Do stałych cech lokalizacji (co prawda ostatnio jakby mniej widocznych) należy to, że niewielka grupka Bardzo Wybitnych Aktorów zmonopolizowała prawie cały rynek. Nie wiem, co prawda, czy tak być musi. Kierownicy zespołów pracujących nad lokalizacją grą wolą mieć pewnie zawodowców, zastanawia mnie jednak to, że Wybitni Aktorzy, którzy jeszcze do niedawna mówili wyłącznie o swoim zajęciu jako o Zawodzie przez bardzo duże Z nie wstydzą się teraz zajmować takim drobiazgiem, jakim są gry komputerowe. Pewnie, "pecunia non olet", czyż tak, i skoro ktoś udaje transwestytę, by w porę złapać odpowiedni kanał TV, to znaczy, że nie gar-

Aby rzecz wyjaśnić, od razu powiem, że jestem zwolennikiem takich lokalizacji, jak trzy części opowieści o wiedźmie z Blair, gdzie na oryginalną ścieżkę dźwiękową

Słowniki angielskie tłumaczenie zdań

Słowo(a) do tłumaczenia: Używany słownik:

Tłumaczenie słowa (pol->ang): **padalec**

Strony WWW dotyczące: - Świat

powered by **alta**vista

nej wreszcie przepustowości tych Głosew. Nie aa się obsadzić Wszystkich Postaci we Wszystkich Grach, jakie ostatnio pojawiają się aa rynku. I bardzo dobrze! Młodzi aktorzy nie są gorsi... choć też potrafią sprawić niespodzianki. Bywa niekiedy zresztą dość zabawnie, kiedy w jakiejś grze aa komnaty królowej, po dwem, wpada rycerz zbroczony krwią (bo po drodze musiał wyciąć kilka setek wrogów), a królowa wita go tonem damy, co zwraca się aa gościa, który zająrz aa herbatkę: "Och, jakże m. że, że wpadłeś!"

The screenshot shows a 'Zapisz' (Save) dialog box from a software application named 'Polski'. The dialog box has a title bar with the text 'Polski' and standard window controls (minimize, maximize, close). Inside the dialog, there is a list of files with the following columns: Name, Size, Date, and Type. The file 'Polski' is selected. At the bottom of the dialog, there are three buttons: 'Opcje...', 'Cofnij', and 'Anuluj'.

Nazwa	Wielkość	Data	Typ
Polski	1024	10/10/10	plik

Ala i to w końcu można wytrzymać. Corzej jest, kiedy błędy popełniają ci, którzy tekst już przetworzony pakują w grę, pozabawiając niekiedy sensu (objaśnianie Lancelotowi w Rycerzach Króla Artura, że jego miłością jest Marek, rzucanie zupełnie nowe światło na to, co wiemy o rycerzach Okragłego Stołu). Kto nie wie, czemu Artur kazał zbudować Okrągły Stół, nigdy widać nie szukał niczego w nocy po ciemku w kuchni. W tej samej grze jest inny burak - Rycerza Wilka

można postraszyć jedynie kamieniem Złota (co znowu jest bez sensu, a gotów jestem dać sobie uciąć głowę przy piętach, że lokalizatorzy po prostu pomylił pola w Inventory). Nie chciałbym zostać źle zrozumiany, ale w końcu ktoś powinien też grę przetestować. Podobne buraczki widziałem w grze Ring.

I na koniec buraki poważne, które tak przeszczadzą, jak jeśli w du... sznym i ciemnym pokoju. Bywa tak, że lokalizatorzy knocą engine gry. Ostatnio miałem przyjemność zagrać w Ward: postanić z przyszłości. Konia z rzędem dam temu, co trafi na statek Obcych – pozbędzie się obroży w jecyny, ogiczny sposób, to znaczy wydając odpowiednie polecenie jednemu czynnemu Automełowi. Polecenie zdjęcia obroży identyfikacyjne, w ogóle nie skutkuje. Nie powiem, jakie polecenie trzeba mu wydać, ale z pewnością nie to, które jest logiczne. Po prostu engine gry reaguje na odpowiednie pole w transmierze danych, a lokalizatorzy pomylili to pole z innym. Ci, co grali w Warda, z pewnością pojmą, o co chodzi.

Kończąc ten tekst zwracam się z gorącą prośbą do tych, co zajmują się lokalizacją. Zamieścić wypuścić niesprawdzony produkt na rynek, poczekać kilka dni i dać go jakimś testerom. Są ludzie, którzy wam to zrobią za darmo, i jeszcze będą wdzięczni. Uwierzyć mi, leć ej czasami poczekać kilka dni, niż puścić coś takiego, jak niestawnej pamięci gra Traitor's Gate, do której trzeba było dodawać dyskiety z "tata", żeby w ogóle można było zacząć grać...



Jeżeli czujesz niedosyt,

czujesz,

że **MUSISZ** zagrać...

...i **WYGRAĆ!**

Pędź do kiosku
po najnowszy numer

ActionPLUS

na dołączonym CD znajdują się 3 pełne wersje gier
oraz 4 wydanie TIPSOMANIKA®



Po wygranej bitwie
należy Ci się **chwila
rozrywki.**

Najlepsze propozycje
znajdziesz w magazynie

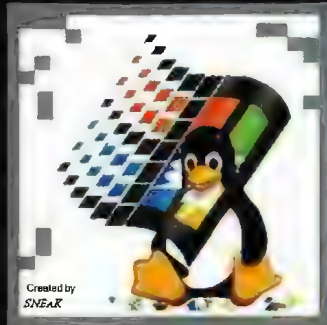
KAWAI

wewnątrz znajdziesz **PLAKAT**

FINAL FANTASY



C:\DOS #13



Problem pierwszy - tworzymy plik BAT, piszemy @echo off, potem komendy i... nie działa. Cóż, nie wiem dlaczego, nie wiem jak, nie wiem kiedy, wiem, że niewiele wiem, ale wiem też, że DOS w wersji z Win98 nie pozwala na używanie tych komend razem z @echo off. Czyli plik typu:

```
@echo off
prompt $e[10;10H
echo jakiś tekst
```

nie zadziała, tj. zadziała, ale nie tak, jak byśmy chcieli :) Spróbujcie sami. Lepszy numer, bo jeśli wpisujemy to wszystko po kolei w linii komend (ręcznie), to wszystko zadziała jak trzeba :) Paranoja... ale cóż, w świecie pełnym spisków ludzie i fani MSDOS-a muszą jakoś żyć. Dlatego teraz zaczniemy pisać w ten sposób:

```
@prompt $e[10;10H
@echo jakiś tekst
```

Ale co zrobić, gdy po uruchomieniu takiego skryptu okaże się, że znów coś nie gra. Racja, komenda ECHO jest tutaj zupełnie nieprzydatna i natrafiamy w ten sposób na kolejny problem - jak wypisać cokolwiek na ekranie?!

Zauważcie, co tak naprawdę robi komenda prompt. Zmienia nam znak zachęty. A znak zachęty to coś, co pojawia się na początku każdej linii. O właściwie. A co by było, gdyby komenda prompt zmieniła nam znak zachęty na tekst, który mamy zamiar wypisać? A potem wystarczy tylko umieścić pustą linię, po prostu zostawiając pustą wiersz w skrypcie. Chcemy dla przykładu wypisać: "Osama bin Laden" (takie ładne imię, nieprawdaż?) w punkcie A=(10;10)

```
@prompt $e[10;10H
@prompt Osama bin Laden
```

```
@pause > nul
```

I tyle. Ale jak widać, to... znów nie działa :) Cóż, nauka na błędach jest ponoć najlepsza. Trzeba tu powiedzieć wprost, że jeśli chcemy przenieść gdzieś kursor i umieścić tam coś, to wszystko

Witajcie!

Dziś witam was bardzo radośnie, gdyż w końcu dobrnęliśmy do tego szczęśliwego numeru. Trzynastka jest zaiste powodzenie przynoszącym numerem, więc nie będziemy się wychylać (Prawa Wojny Murphiego - "Staraj się wyglądać niepozornie, może wróg ma mało amunicji?") i zrobimy to, co obiecałem ostatnio - napiszemy skrypt do kontrolowanego formatu dysku :) Ale zanim do tego dojdziemy, rozwiążemy kilka trapiących ludzkość problemów.

■ Kuba Kominiarczuk

to musimy zmieścić w jednej linii. Oto poprawna wersja powyższego:

```
@prompt $e[10;10H Osama bin Laden
@pause > nul
```

I jak, działa, nieprawdaż? Dwa problemy rozwiązaliśmy i myślę, że możemy przejść do sedna - zaczynamy podszewanie się pod FORMAT.COM. Najpierw musimy wiedzieć dokładnie, jakimi tekstami raczy nas ten program. Jako że robi on różne niemiłe rzeczy z naszymi danymi zgromadzonymi na dysku, pozwól sobie podać te potrzebne dane:

UWAGA, WSZYSTKIE DANE NA NIEWYMIENIALNYM DYSKU C: ZOSTANĄ UTRACONE!
Formatować dalej (T/N)

Sprawdzanie aktualnego formatu dysku.
Formatowanie xx.xxM
Formatowanie x%.

Etykieta woluminu (11 znaków lub ENTER = bez etykiety)?

xxx xxx xxx bajtów całkowitego miejsca na dysku
xxx xxx xxx dostępnych bajtów na dysku
xx xxx bajtów w każdej jednostce alokacji.
x xxx xxx jednostek alokacji dostępnych na dysku.

Numer seryjny woluminu: 2F13-07EC

Niby można zrobić to używając samego tylko ECHO i PAUSE, ale mamy się nauczyć czegoś nowego. Wartość x% ciągle się zmienia i z ECHO trudno byłoby to zrobić, a poza tym nieładnie by to wyglądało. Cóż więc robimy - na początek wypisujemy pierwsze dane.

```
@cls
@prompt $e[3;1H UWAGA, WSZYSTKIE DANE NA NIEWYMIENIALNYM
```

```
@prompt $e[4;1H DYSKU $N ZOSTANĄ UTRACONE!
```

```
@prompt $e[5;1H Formatować dalej (T/N)
```

```
@pause > nul
@prompt $e[7;1H Sprawdzanie aktualnego formatu dysku.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e[8;1H Formatowanie xx.xxM
```

```
@dir /s > nul
```

W wierszu 3. 4 i 5 umieszczamy kolejne linie powitania :) Zauważcie, że aby zwiększyć realizm skryptu, dodałem w wierszu 4 zmienną \$N - literę aktualnego dysku. Jako że nie mamy zamiaru dać naszej ofercie cienia szansy na wyłączenie skryptu, toteż bez względu na to, co wpiszesz (T, N czy cokolwiek) i tak skrypt pójdzie dalej. Natomiast linijki @dir /s > nul mają za zadanie jedynie spowolnić program i włączyć na jakiś czas lampkę dysku. Doszliśmy do formatowania, idźmy zatem dalej:

```
@prompt $e[9;1H Formatowanie 0.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e[9;1H Formatowanie 50.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e[9;1H Formatowanie 90.
```

```
@dir /s > nul
@prompt $e[9;1H Formatowanie zakończone.
```

```
@dir /s > nul
```

Wartość procentu zaawansowania zmienia się w miarę płynnie od 0% do 100 (i wtedy pojawia się dumny napis: "Formatowanie zakończone"), lecz my z braku miejsca i wrodzonego lenistwa ograniczyliśmy się do 4 pozycji. Oczywiście można ich dodać więcej, nawet 100, jeśli dusza zapagnie. Ważne jest tylko to, żeby w linii wrzucającej ten napis na ekran wpisywać ciągle ten sam numer wiersza! Niby logiczne, choć nie dla każdego :) W tym momencie możemy też zmienić trochę komendę opóźniającą całość. Ponieważ forma-

townie to dłuższy proces, możemy kazać systemowi wypisywać do NUL-a WSZYSTKIE katalogi i podkatalogi na dysku C:, robiąc to tak:

```
@dir c:\*.* /s > nul
```

I czas na końcówkę:

```
@prompt $e[11;1H Etykieta woluminu (11 znaków lub ENTER = bez etykiety)?
```

```
@pause > nul
@prompt $e[13;1H xxx xxx xxx bajtów całkowitego miejsca na dysku
```

```
@prompt $e[14;1H xxx xxx xxx dostępnych bajtów na dysku
```

```
@prompt $e[16;1H xx xxx bajtów w każdej jednostce alokacji.
```

```
@prompt $e[17;1H x xxx xxx jednostek alokacji dostępnych na dysku.
```

```
@prompt $e[19;1H Numer seryjny woluminu: 2F13-07EC
```

```
@pause > nul
@prompt $e[2]
@prompt $p$g
```

Wypisujemy prośbę o podanie nowej etykiety (i jak zwykle ignorujemy odpowiedź :) Potem pojawiają się dane o dysku. Jeśli efekt ma być piorunujący i ofiarę dobrze znamy, możemy w miejsce iksów wpisać prawdziwe dane. Wiersze 13 i 14 - wielkość dysku (w bajtach). Wiersz 16 - wielkość jednostki alokacji, wpis 4096. Wiersz 17 to z kolei wielkość dysku podzielona na 4096. Na koniec pojawia się numer seryjny, by potem ładnie wyczyścić ekran i przywrócić stary znak zachęty.

Jeśli chcemy jeszcze urealnić to wszystko, musimy zwrócić uwagę na fakt, że FORMAT.COM działa z linii komend i nie czyści ekranu na dzień dobry. My musimy to zrobić... Można to obejść - wypisując w 1 wierszu aktualną ścieżkę i ostatecznie podaną komendę. Zrobimy to mniej więcej tak:

```
@cls
@set x=%0
@prompt $e[1;1H $p$g%x%
```

Czyszcimy ekran, potem tworzymy zmienną x o wartości takiej jak ostatnio wpisana komenda (czyli parametr %0) i wypisujemy na ekranie ścieżkę (\$p), ">" (\$g) oraz naszą komendę (%x%). Komendy te należy umieścić na samym początku naszego skryptu. Potem wystarczy już tylko pójść do kolegi (face-tom to czytającym polecam jednak koleżanki! te ZWYKLE są bardziej podatne na takie numery :) - poza tym trzeba się widywać z pięć przeciwną, a nie 48 h dziennie siedzieć przed kompem). I tym miłym akcentem żegnam się dziś z wami z dachu wieżowca CD-Action, do usłyszenia niebawem!

WŁADCA PIERŚCIENI



www.isa.pl

Władca Pierścieni

Podstawka (starter)

Dodatek (booster)

Zestaw Deluxe

Zamów już

Tel. (22) 846 27 59

www.isa.pl

Kup, zagraj, obejrzyj kadry z filmu na kartach kolekcjonerskiej gry karcianej, na 3 miesiące przed premierą Władcy Pierścieni.

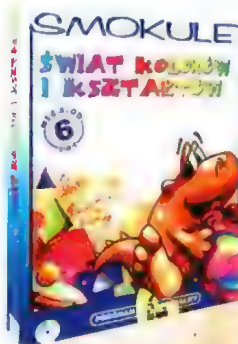
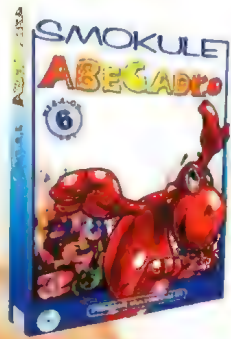
Dystrybutor w Polsce: ISA Sp. z o.o.

tel. (22) 846 27 59

e-mail: isa@isa.pl



Smokule



■ Kazimierz Serwin

Grupa sympatycznych obywateli, którzy z wyglądu przypominają małe smoki tudzież Smoka Wawelskiego, próbuje przybliżyć najmłodszym wielbicielom komputerów wiedzę z różnych dziedzin.

Smokule pomagają zgłębić dzieciom "Świat kolorów i kształtów", "Matematykę", "ABECADŁO", "Język angielski". Umożliwiają też uczestniczenie w "Szkoła marzeń". Jak dotychczas seria pod wspólnym tytułem "Smokule" składa się z pięciu części, których adresatem są dzieci od 6 lat, czyli mające już podstawową wiedzę związaną z cyframi, literami czy językiem angielskim. Jeśli tak w istocie jest, to dziecko samodzielnie może bawić się, a przy okazji przyswajać wiedzę.

Od kilku lat aplikacje dla dzieci stawiają sobie za cel: nauczać bawiąc. Wszystko odbywa się wg schematu - doory i zły bohater, trudności do pokonania, no i oczywiście odpowiednia fabuła. Po drodze do celu - zaniem pokonując zło, napotykając na mnóstwo zadań do wykonania, realizując ćwiczenia wymagające biegłości w posługiwaniu się myszką. Choć z tym dzieci raczej nie mają problemu.

W przypadku Smokuli sprawa ma się podobnie.

Historia

"Dobroduszny i energiczny, ale sędziwy już Czarodzień od zarania dziejów, opiekuje się krainą Poblizę. Mieszkańcy Poblizy mieszkają w dziwacznych miastach, których istnienia możemy się jedynie domyślać, i zajmują się Niezwykłe Ważnymi Zadaniami. Poszukują symbolu piękna absolutnego, tworzą język, który składałby się ze wszystkich języków świata. Niestety w nocy Czarodzień zapada w sen, a wówczas budzi się wielki przeciwnik Północnik i wraz ze sługami próbuje zniszczyć wszystko, czego dokonali mieszkańcy Poblizy. Gdy miasta krainy zostają zaatakowane i grozi im Wielki Zamęt, strapienemu Czarodzieniowi przychodzą z pomocą niespodziewani sojusznicy. To Smokule - gromada wesołych obywateli, Smokule ruszają, by pomóc mieszkańcom Poblizy pokonać złego Północnika".

Oczywiście happy end gwarantowany - i dobrze, bo przecież program jest przeznaczony dla dzieci.

Jako że współczesne najmłodsze pokolenie nie potrafi się obejść bez kolorowych obrazków, autorzy za dbali o kolorową grafikę. Warto tu



wspomnieć, że aplikacje przygotowali polscy rysownicy, również scenarzysta jest dziełem rodzimych autorów. Tak więc program jak najbardziej Made in Poland, co zdarza się raczej rzadko, najczęściej bowiem adaptowane są aplikacje z innych krajów. A to już nie to samo - rodzimi autorzy najlepiej znają potrzeby (możliwości) mają takie jak inne dzieci na świecie, a jakże) naszych pociech. Dlaczego jednak nie uczą szacunku wobec pokonanych?... Bo jak można było nazwać przeciwnika Północnikiem. Prawda, że mało błyskotliwie? (Wiadomo, z czym skojarzą to dzieci, które dopiero wstały z pewnego miejsca, do którego król chodził piechotą.) Są również poważniejsze błędy, np. w "Języku angielskim", kiedy dziecko ma wskazać odpowiedni obrazek, rozpoznając angielski wyraz. Lektor niestety wymawia ten wyraz dość niewyraźnie - tak, że nie sposób powtórzyć.

"Szkoła marzeń"

Jeśli Smokule poradzą sobie ze wszystkimi zadaniami, czyli zdobędą komplet szóstek, będą gotowe do przygód, które czekają je w niedalekiej przyszłości. Aby dostać komplet szóstek na świadectwie ukończenia szkoły, Smokule będą zmuszone popisać się całą zdobytą wiedzą, która pozwoli im ułożyć słowa w tajemniczym labiryncie, a także rozwiązać łamigłówki matematyczne w grze logiczno-zręcznościowej. Dzięki pomysłowości zwycięzcy w teleturcji sprawdzającym wiedzę ogólną, jak też będą mogli zmierzyć się z wieloma innymi wyzwaniami przygotowanymi przez Czarodzień.

Programy, na pewno przeznaczono dla dzieci, które już coś umieją. Bez szóstkowej choćby wiedzy poza obfitym klikaniem, ani rusz. Po kolejnych ćwiczeniach oprowadza nas przewodnik - Smokul, który tłumaczy, co trzeba robić. Jeśli to nie wystarczy, można zażądać dodatkowego wsparcia. Kwestii związanej z nauką języka program nie ułatwi w pojęciach, zresztą innych przedmiotów również. Niemniej jest to seria, która wspomaga proces edukacyjny - dziecko (testowałem na swoich) złapie haczyk w postaci nauki ze Smokulami i jest nadzieja, że coś w głowie zostanie. Mówię to jako zwolennik programów multimedialnych, które nie szkodzą, a mogą pomóc w poznawaniu świata i zdobywaniu wiedzy.

Aplikacja jest prosta w obsłudze - z pewnością poradzi sobie z nią sześciolatek, a nawet młodsze dziecko. Atmosferę bajki wspomagają aktorzy, którzy użyczyli głosów. Na szczęście niezbyt znani, co w tym przypadku nie zna czy źli.



① INFO

Producent: Aidem Media ■ Dystrybutor: JAWI ■ Wymagania: Windows 95/98/2000, procesor Pentium 166, 32 MB RAM, CD x4, karta dźwiękowa, karta grafiki SVGA 1 MB
Internet: www.aidemmedia.pl

Smoczy kasek dla dzieciaków

Ptaki Polskie

■ Andrzej Sitek

Wydawnictwo Europa, które funkcjonuje na rynku polskim od 1990 roku, ma na swoim koncie wiele premier popularnych i poszukiwanych książek. Wśród takich pozycji jak choćby siedmiotomowe dzieła Gerharta Hauptmanna, laureata Literackiej Nagrody Nobla, znalazła się również bardzo ciekawa seria edukacyjna dla dzieci.

"Alfabet Polski" to seria składająca się z dziewięciu pozycji (jak na razie). Każda z nich zawiera ilustrowaną, bardzo ładnie wydaną książkę dla dzieci oraz płytę CD-ROM. Program, który trafił do redakcji, jest zatytułowany "Ptaki Polskie" i jak łatwo się domyślić zawiera najważniejsze informacje o gatunku zwierząt, którego przedstawiciel można spotkać w naszym kraju.

Bogato ilustrowaną i kolorową książkę przygotowali Jacek Bunsch oraz Hanna i Antoni Gucwiński - znani cymba wszystkim z programu "Z kamerą wśród zwierząt".

Ich komentarze pojawiają się niemal na każdej stronie książki i dotyczą ciekawostek, zdarzeń i faktów związanych z danym gatunkiem.

W książeczce przeczytamy również wesołą bajkę, której bohaterami są Cyberek i Tomek. Mali bohaterowie przeniosą młodego czytelnika bezpośrednio do środowiska, w którym żyją opisywane na kartach książki zwierzęta. Historyjka, w której ptaki ożywiają fantazję autora, ma na celu przybliżenie odbiorcy otaczających go zwierząt, jak pobudzenie jego ciekawości w tym temacie. Przygody Cyberka, w trakcie których spotyka on wiele rodzajów ptaków, są napisane lekko, ze swadą i na pewno nie znużą dziecka.

Oprócz bajki i kolorowych ilustracji, na każdej stronie zaprezentowany jest nowy rodzaj ptaka - znajdziemy tu jego zdjęcie, dokładną charakterystykę z takimi informacjami, jak wielkość, ciężar, miejsce bytowania, rodzaj pożywienia, gniazdo oraz typ śpiewu. W tym miejscu szczególnie przydatne się dotychczas do książki płyta, bowiem głosy wszystkich opisanych ptaków zostały na niej zamieszczone i można je odsłuchać. Przy tym nie są to jedynie kilkusekundowe przykłady, lecz znacznie dłuższe trele, które pozwalają wsłuchać się w głos danego ptaka.

Płyta CD-ROM została tak przygotowana, aby dziecko mogło bez problemów przegądać informacje i zwiędzać siedliska kolejnych ptaków, zapoznać się z ich zwyczajami i życiem w ich naturalnym środowisku. Aby atrakcyjnie zabawić i pogrupować wszystkich opisanych przedstawicieli gatunku, podzielono ich ze względu na środowisko, w którym żyją. Mały odbiorca dowie się m.in., które wśród ptaków żyjących w Polsce preferują środowisko wodne a które przebywają najczęściej w okolicach miast i człowieka.

Oczywiście w trakcie wirtualnej podróży dziecko może w każdej chwili skorzystać z pomocy CyberMyki - śmiesznej postaci, która spełnia rolę przewodnika i pomocnika (znanej już z kart książki).

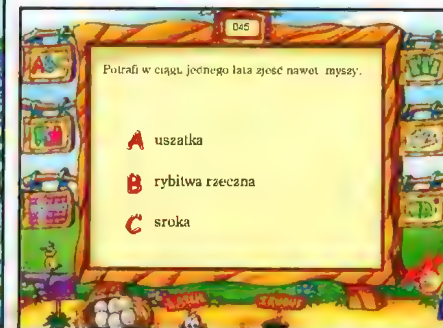
Ptaki najlepiej poznawać w ich naturalnym środowisku, które go charakter świetnie oddają dopracowane ilustracje. Młody człowiek może również skorzystać ze spisu alfabetycznego, w którym zamieszczono wszystkie ptaki omówione w programie. Po wyborze któregoś z nich listy z nich możemy zaznaczyć jedną z czterech ikon, które umożliwiają zapoznanie się z faktami i ciekawostkami z życia osobników danego gatunku. Pewnym mankamentem jest to, że po kliknięciu nazwy ptaka nota na jego temat nie pojawia się od razu. Dopiero po kliknięciu ikonki w formie lupy wyświetlają się odpowiednie informacje. Jeżeli ktoś przegląda cały katalog alfabetyczny czy nawet jego część, konieczność wędrowania kursorem myszki i podwójnego klikania może mu się wydać nieco męcząca.

Zauważyłem też kilka błędów ortograficznych, które nie powinny raczej się tu znaleźć. W charakterystyce zimorodka przyimek "poza" pisany jest osobno. W innym zaś zdaniu możemy przeczytać "Karmienie piskląt (...) wygląda dość interesująco". Na szczęście jest tych błędów niewiele.

Odwiedzając kolejne ptaki bardzo często, oprócz standardowych informacji o zwierzęciu, możemy też posłuchać, co mają do powiedzenia na ten temat państwo Gucwiński - ich komentarze w formie filmowej nie są dużą siłą przy każdym ptaku, ale i tak jest ich dużo. Państwo Gucwiński uzupełniają suche informacje ciekawymi anegdotami, spostrzeżeniami z własnej, wieloletniej praktyki w ZOO. Na pewno warto je obejrzeć i posłuchać.

Edukacyjny charakter programu oznacza, że poza przyswajaniem informacji, dziecko może również sprawdzić lub utrwalić nabytą wiedzę. W "Ptakach Polskich" zamieszczono wiele zabaw gier, które ułatwiają wykonanie zadań edukacyjnych. Jednocześnie mały odbiorca jest motywowany jeszcze w inny sposób - zadanie dziecka polega na zorganizowaniu w Lesie Operze koncertu polskich ptaków. Młody czytelnik musi w tym celu zapoznać się z informacjami zamieszczonymi na płycie i wziąć udział w szeregu gier oraz zabaw.

Pierwszą z nich jest quiz. Tu na pytanie dotyczące ptaków polskich należy odpowiedzieć, zaznaczając jedną z trzech odpowiedzi. Pytania nie są trudne i każde dziecko, które uważnie słuchało lektora, powinno sobie z nimi poradzić. Quiz, jak i inne zabawy można zresztą ustawić na mniej trudnym poziomie.



Kolejne to znane i lubiane przez dzieci puzzle, popularna zabawa "memo", a także korowanki. Są też interesująca krzyżówka i zgadywanki. Oczywiście tematem wszystkich gier i zabaw są ptaki. W ten sposób dziecko utrwalą zdobytą wiedzę w prosty i przyjemny sposób.

Program "Ptaki Polskie" umożliwia dzieciom zdobycie rzadkiej umiejętności rozpoznawania przedstawicieli gatunku ptaków, a nawet (dzięki nagraniom) rozróżniania ich po śpiewie. Aplikacja zachęca do obserwowania, fotografowania i otaczającej nas żywej przyrody. Pobudzając w dziecku ciekawość świata flory i fauny, przez co zostaje w młodych osobach zaszczepiona pewna świadomość ekologiczna. W dobie olbrzymich problemów związanych z zanieczyszczeniem środowiska jest to rzecz niezwykle istotna, tym bardziej że dotyczy nas wszystkich.

Program "Ptaki Polskie" na pewno zasługuje na uwagę. Nie bez znaczenia pozostaje również fakt, że cena aplikacji jest naprawdę atrakcyjna. Jeżeli inne tytuły z serii "Alfabet Polski" są równie udane, warto się zastanowić nad zakupem pozostałych części - na pewno nie byłoby to stracone pieniądze.

① INFO

Producent: Wydawnictwo Europa ■ Dystrybutor: Wydawnictwo Europa, europa@wydawnictwo-europa.pl ■ Wymagania: Win 9x, P200MMX, 32 MB
Internet: www.wydawnictwo-europa.pl

Ptaki całej Polski

Wskrzeszamy "komodę"

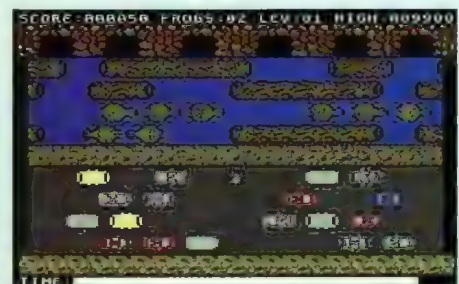
Czyli jak zamienić PC-ta w C64

■ Piotr "Bzyk" Bączkiewicz

Trochę historii...

W latach osiemdziesiątych 8-bitowy Commodore 64 (wywodzący się od pierwszego mikrokomputera o nazwie PET) święcił triumfy na całym świecie, okrzyknięto go przy tym najpopularniejszym komputerem domowym.

Jak na tamte czasy odznaczał się bardzo dobrą grafiką (za którą odpowiedzialny był układ graficzny VIC, zapewniający paletę 16 kolorów oraz rozdzielczość 320 x 200). Z początku nie imponował generowaną muzyką, jednak zaraz po odkryciu znacznego potencjału, który drzemał w ukryciu, dzięki dwukanałowym SID (wykorzystanie filtrów), potrafił zachwycić syntetycznym brzmieniem n'e-



jednego melomana. Do dnia dzisiejszego istnieją rzesze fanów komodorowej, 3-kanalowej muzyki, która w Internecie dostępna jest w postaci plików *.sid.

Sercem "komodiusza" był 8-bitowy mikroprocesor 6510, taktowany z częstotliwością 1 MHz oraz 64 KB pamięci RAM (tutaj mała ciekawostka: system operacyjny mieścił się w 20 KB pamięci ROM!). Wydawać by się mogło, że sprzęt o takich parametrach może być jedynie udoskonalonym kalkulatorem... Nic bardziej mylnego! C 64 wciąż potrafi zachwycać - nieustannie powstają różnego rodzaju demonstracje z niezwykle efektownymi programistycznymi, które są tworzone przez fanów na demo scenie C 64.

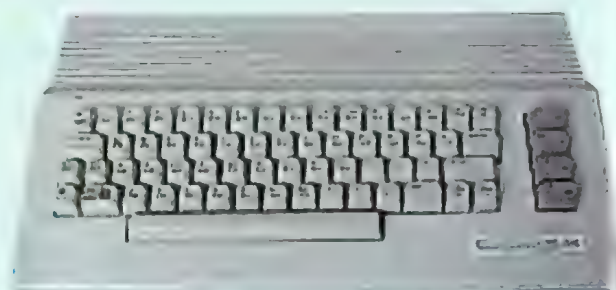
Niegasnący sentyment

Również dzisiaj pocztówkę C 64 ma liczne grono wielbicieli, którzy w dalszym ciągu mają za bytkowy egzemplarz bądź też powracają do "tamtych czasów" za sprawą emulatorów - coraz doskonalszych, coraz bliższych oryginałowi. Obecnie dostępnych jest wiele tego typu programów, chociażby CCS64, Vice, Frodo, C64s, ComeBack 64, Alec64, Win64 oraz Emu64. Jednak godnymi polecenia są wśród nich jedynie CCS64

oraz Vice, które potrafią naśladować oryginalnie prawie w stu procentach! To dzięki nim każdy dzisiejszy pecetowiec ma możliwość "powrotu do korzeni" poprzez poznanie legendarnych tytułów (Frogger, Giana Sisters, International Karate, Ghosts and Goblins, Moon Patrol itd., itp.) oraz podziwianie produktów demo sceny C 64.

Obsługa CCS64

Obsługa tego emulatora jest stosunkowo prosta, jednak jak zwykle początkujący mogą mieć mnóstwo problemów. Aby wczytać dowolną grę/program (zazwyczaj plik z rozszerzeniem *.t64 lub też *.d64 - odpowiednio "obraz taśmy" i "obraz dysku"), należy uruchomić emulator poprzez plik CSS.EXE. Ukaze się wówczas niebieski ekran z migającym kursorem jak w prawdziwym C-64. Przejdźcie do MENU używając się za pomocą klawisza F9. Dostępnych jest tam mnóstwo opcji konfiguracyjnych. Zanim wczy-



tamy dowolną aplikację, powinniśmy skonfigurować klawiaturę, aby symulowała komodorowy dżojstik. Dokonamy tego, wchodząc do OPTIONS/INPUT i ustawiając CONTROL PORT 1 oraz CONTROL PORT 2 (tzw. porty) jako "joystick" i wybierając przy polu .MODE ustawienia: Key-Set 1

(dla pierwszego portu dżojstika) oraz Key-Set 2 (dla drugiego). Teraz wystarczy przejść do DEFINE JOYSTICK KEYSET... aby odpowiednim ruchom komodorowego drążka przypisać wybrane klawisze z klawiatury PCeta. Dla ruchów w lewo, prawo itp. najlepiej wybrać klawiaturę numeryczną, zaś klawisz [CTRL] ustawić jako Fire button 1 (strzał), co pozwoli na uniknięcie wielu nieprzyjemnych zdarzeń, takich jak chociażby często spotykany konflikt "dżojstik-klawisze kierunkowe" z poziomym Basic. Tak więc najgorsze mamy już za sobą, a konfigurację grafiki

Porównanie dostępnych emulatorów C 64

Nazwa	CCS64	VICE	FRODO	C64s	PC64	ComeBack 64	EMU64	Win64
Zgodność	5	5	4	3	1	2	2	0
Możliwość	4	5	3	3	3	2	2	0
Obsługa	5	4	4	4	2	2	1	3
Szybkość	4	4	4	3	5	4	3	3
Razem	18/20	18/20	15/20	13/20	11/20	10/20	8/20	6/20

Testy wykonano na komputerze: P366, 64 MB RAM, S3 Trio 4 MB.



oraz dźwięku możemy sobie podarować (przeważnie wraz z uruchomieniem programu wszystko zostaje poprawnie ustawione). Wczytanie pliku do emulacji odbywa się za pomocą opcji 1541 DEVICE 8. Następnie wystarczy wskazać odpowiednią aplikację (dla pliku *.t64 będzie to tytuł, który po prawej stronie ma adres postaci 0801 - dowolna liczba, zaś dla pliku *.d64 będzie to zazwyczaj pierwszy tytuł mający oznaczenie PRG). Po naciśnięciu klawisza [ENTER] nastąpi proces automatycznego wczytywania i po chwili wybra-

Przyspieszony opis wczytania gry (dla leniwych)

1. Uruchamiamy emulator CCS64 (plik CSS.exe).
2. Naciśkamy klawisz F9.
3. Przechodzimy do opcji 1541 DEVICE 8.
4. Odszukujemy plik do emulacji (*.t64 lub *.d64) i naciskamy [ENTER].
 - a) w przypadku pliku *.t64 wybieramy tytuł, który po prawej stronie ma adres w postaci 0801-dowolna liczba i naciskamy F1,
 - b) dla pliku *.d64 ustawiamy się najczęściej na pierwszym pliku oznaczonym jako PRG i naciskamy F1.

na przez nas aplikacja zostanie uruchomiona. Co jednak zrobić, gdy program w pewnym momencie załaduje drugiej strony dysku (dla plików *.d64)? Wówczas wystarczy nacisnąć F9, klawiszami kierunkowymi przejść do "wirtualnej dyskietki", oznaczonej przeważnie jako tytuł sideb.d64, oraz nacisnąć klawisz F1 (select disc).

Korzystanie z VICE'A



Zajmiemy się teraz emulatorami, które odznaczają się największą liczbą opcji konfiguracyjnych, a wcześniej opisywanemu CCS64 ustępuje jedynie poziomem trudności w zakresie obsługi oraz skomplikowaną edycją plików *.t64 (dlatego zajmujemy się jedynie "wirtualnymi dyskietkami", tj. plikami *.d64). Jednak bez obaw, wszystko zostanie szczegółowo wyjaśnione. Aby uprościć posługiwanie się tym programem, zaleca się wykorzystanie jednego z dostępnych kartridży (ang. cartridge - "dopalacz"). My wybierzemy

najpopularniejszy, tj. Action Replay, który jest dostępny w postaci pliku z rozszerzeniem *.crt, podobnie jak inne tego typu aplikacje. Tak więc na początku uruchamiamy emulator (plik x64.exe) - w zakładce OPTIONS zaznaczamy pole oznaczone jako TRUE DRIVE EMULATION (w przeciwnym razie korzystanie z kartridża będzie utrudnione!). Potem wybieramy FILE/ATTACH CARTRIDGE IMAGE/CRT IMAGE i odszukujemy plik Action7H.crt (lub inny z rozszerzeniem *.crt). Aby kartridż był dostępny przy każdym uruchomieniu emulatora, wybieramy jeszcze opcję FILE/ATTACH CARTRIDGE IMAGE/SET CARTRIDGE AS DE-

FAULT. Następnie przechodzimy do konfiguracji klawiatury: SETTINGS/JOYSTICK SETTINGS - przy polach JOYSTICK IN PORT wybieramy KEYSET A oraz KEYSET B i klikając niżej położony klawisz konfiguracji wybieramy odpowiednie klawisze. W zakładce OPTIONS/



SID MODEL wskazujemy 8580 (new), zaznaczamy również opcję SID FILTERS oraz ENABLE RESID. Aby wczytać dowolną grę/program, przechodzimy do FILE/ATTACH DISC IMAGE/DRIVE 8 oraz wybieramy plik *.d64 i naciskamy przycisk ATTACH. Następnie (mając wcześniej wczytany kartridż Action Replay) naciskamy dwa razy F7, a z wyświetlonego katalogu dyskietki wybieramy zazwyczaj pierwszy tytuł oznaczony jako PRG (ustawiamy się na jego początku i naciskamy F5), zaś gdy program zostanie załadowany, uruchamiamy go poprzez F3. Jeśli będziemy zmuszeni do zmiany dysku (w przypadku gier na kilka dyskietek), to poprzez opcję FILE/ATTACH DISC IMAGE/DRIVE 8 odszukujemy plik oznaczony zazwyczaj jako tytuł_sideb.d64 i powracając do gry, naciskamy [SPACJĘ].

Podsumowanie

Umiejętne posługiwanie się dwoma najpopularniejszymi emulatorami, które opisano wyżej, zapewni komfortową eksplorację dawnych tytułów (począwszy od gier, a na programach użytkowych skończywszy). Najnowsze wersje opisanych emulatorów oraz mnóstwo oprogramowania można znaleźć na największej polskiej stronie na temat C 64, tj. <http://emu64.pl>, bądź też zaglądając na serwer [ftp://ftp.elysium.pl](http://ftp.elysium.pl).

Miejsca w Sieci poświęcone emulacji C 64

http://emu64.pl	największy polski serwis poświęcony C 64
http://inverse.emu64.pl	pierwszy polski zn. o Scenie C 64
http://lemon.c64.org	ogromna baza gier dla nieśmiertelnego "komcia"
http://www.c64games.zin.pl	strona opisująca najpopularniejsze gry
http://www.oxyron.de	strona domowa zachodniej demo-grupy
http://www.padua.org	strona domowa legendarnej formacji scenowej
http://www.bluesmuz.com	formacja muzyczna ze Sceny C 64
ftp://ftp.elysium.pl	poliska baza oprogramowania dla C 64
http://ftp.arnold.c64.org	zachodni serwer z oprogramowaniem dla C 64

matura egzamin

jak dobrze zdać?

licealista

by szybko opanować niezbędne wiadomości, zdać maturę i dostać się na studia!



PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krótkich znajdziesz m.in.: opracowanie pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowe praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki liceiście znajdziesz jeszcze wiele ulubionych gier!



licealista
10 przedmiotów
w 4 zestawach
(cena 49 lub 59 zł)

cena od
49

Gdzie kupić?
- dobre sklepy z oprogramowaniem
- sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57
www.licealista.pl
Zobacz też: www.jezykibca.pl

EDUKACJA
multimedia
tel. (022) 644-55-57
www.licealista.pl

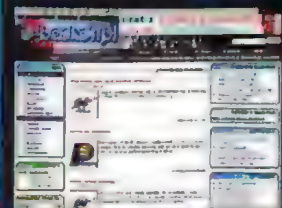
www.licealista.pl

"Przegląd polskich stron o NBA

BAKTERIA

Kolejny sezon rozgrywek w najlepszej koszykarskiej lidze świata ruszył pełną parą. Sezon to wyjątkowy – wszak ponownie na parkiet wrócił sam Michael Jordan, co niewątpliwie przyczyniło się do wzrostu popularności ligi. Co też polskojęzyczni fani basketu zza oceanu znajdują na ten temat w Sieci? Ano zobaczmy!

www.e-basket.pl



Pierwszą witryną, którą chciałbym wam przybliżyć, jest e-basket. Strona powstała stosunkowo niedawno – pod koniec zeszłego roku, a mimo to zdołała już zdobyć sporą popularność. E-basket nie ogranicza się tylko do przybliżenia zagadnień związanych z koszykówką zza oceanu, sporo uwagi poświęcając także rozgrywkom rodzimych lig, poczynając od kadry oraz pucharów europejskich. Jeśli jednak zainteresowani jesteście tylko jedną opcją, w łatwy sposób możemy wyodrębnić odpowiedni dział, dzięki czemu nie będziemy częstowani niepotrzebnymi informacjami. Aktualizacje dokonywane są z reguły bardzo często, dając dzięki temu pełen obraz bar dziej lub mniej ważnych wydarzeń ostatniego czasu.

Pisane przez „własnych” ludzi artykuły czy też analizy meczy sprawiają dobre wrażenie. Dla spragnionych większej interakcji oddano forum i chat – szkoda jedynie, że stosunkowo rzadko odwiedzane. Elementem godnym osobnych pochwał jest spora liczba podserwisów prowadzonych przez kolekcjonerów maniaków. Nazwy stron poświęconych bądź to danemu zawodnikowi, bądź też drużynie znajdują się w oddzielnej ramce. Od strony graficznej witryna prezentuje się całkiem poprawnie, nie emanując wprawdzie żadnymi fajerkami, ale prostotę wykonania rehabilituje w miarę niedługim czasem wczytania.

www.nba.xcom.pl

Również i tutaj każdy fan National Basketball Association znajdzie coś dla siebie. Strona hostowana przez serwis X-com, wykonaniem oraz zawartymi materiałami bardzo przypomina poprzedniczkę. Znajdziemy tu więc zarówno opisy rozgrywek w danej kolejce spotkań, artykuły traktujące o strictly boiskowych sprawach, jak i dokonywane regularnie aktualizacje nowinek, które sprawiają jednak wrażenie mniej dogłębnie potraktowanych niż u konkurencji z e-basket. Również tu do dyspozycji oddano nam chat. Innymi i wartymi uwagi elementami okazują się: zbiór tapet, galeria oraz dział z quizami, których zamieszczenie tu zbyt mało, aby znacząco mogły wpłynąć na całokształt oceny witryny.



Własny chat...

■ Marek Osowiecki

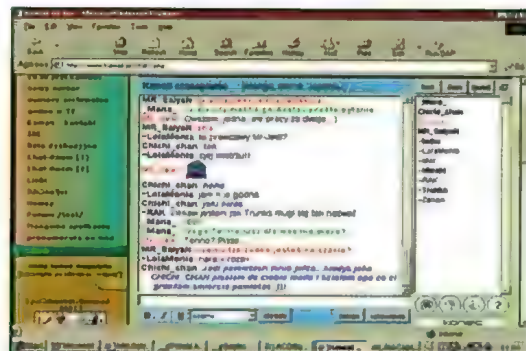
Witajcie! Pewnie wielu z was chciałoby założyć kanał IRC. Ci, którzy próbowali, zauważali bez wątpienia, że jest to dość trudne. Boty, shelle, admini, k-line'y i tym podobne przeszkody utrudniają i tak trudny żywot. Całość jest bardzo skomplikowana i... droga! Tak, cała ta zabawa jest droga. Trzeba kupić boty i mieć konto shell... A to kosztuje. Przecież boty + shell na rok = min. 100 zł (o ile nie kupujemy w jakiejś „pralni pieniędzy”). Dla przeciętnego nastolatka (np. mnie) jest to kwota dość wysoka. A jak uzyskać to za darmo (czyt. mieć kanalik. Może nie IRC-owy, ale - jak mówi powiedzenie - lepszy rydz niż nic...)? Założyć sobie chata!

A co to jest ten chat? Już spieszę z wyjaśnieniem. Jest to IRC (Internet Relay Chat!), tyle że z pokładem WWW. Nie potrzebujemy do tego żadnych programów. No z wyjątkiem jakiegokolwiek przeglądarki internetowej (a nie chce mi się wierzyć, że ktoś z was nie ma przeglądarki). Jedną z większych zalet chata jest sposób łączenia. Po prostu wchodzimy na jego stronę (np. www.bw.chat.prv.pl), wpisujemy nicka (i ew. hasło, ale o tym później), klikamy OK i jesteśmy na kanale! Teraz tylko gadać, gadać, i gadać... tak jak na IRC-u, mamy tutaj OP-y, kicki, bany itp. - wszystko jest praktycznie identyczne (nie ma tylko voice'ów).

No dobrze, wiemy już, co to jest ten chat. Lmemy na niego wejść i pogadać. A chciałbyście taki pokażcie? Jak ktoś chce, to niech czyta dalej. Jak nie chce, to niech omi nie te 11 kroków i czyta dalej. :) Taka operacja jest prosta (tak samo mówię mój instruktor od survivalu podczas budowy szafasu...) :). Całość można streścić w 11 krótkich krokach.

1. Włącz komputer. ;)
2. Najpierw skończ czytać ten tekst, później się połącz.
3. Skończyłeś już czytać tekst? Tak? To teraz się połącz.
4. Uruchom Internet Explorera (ew. netskapę lub co tam masz).
5. Wpisz adres www.polchat.pl.
6. Gdy strona się załaduje, poszukaj hiperłącza o treści "Zatóż pokój".
7. Kliknij je; poczekaj chwilę, aż załaduje się strona.
8. Przed założeniem pokoju musisz zarejestrować nicka.
9. Na stronie (na tej, na której aktualnie jesteś) znajdziesz odnośnik do strony, gdzie możesz go zarejestrować.
10. Zarejestruj nicka (na stronie masz dobrze opisane, jak to zrobić).
11. Gdy masz już zarejestrowanego nicka (teraz gdy będziesz chciał wejść na chat z tym nickiem, będziesz musiał podać hasło - odznacz "tymczasowy"), możesz przystąpić do rejestracji chata. Ten aspekt opiszę dokładniej.

- a) W polu "identyfikator" ("nick") wpisujesz zarejestrowanego nicka (patrz p.10).
- b) W polu hasła wpisujesz to samo hasło co przy rejestracji nicka.
- c) "Nazwa pokoju". Tu wpisujesz nazwę pokoiku. Jeśli nazwiesz go "abc", to będziesz na niego wchodził komendą /join abc (gdy będziesz na jakimś innym kanale). Dlatego warto wymyślić jakąś ciekawą i krótką nazwę, która wpada w ucho.
- d) Wpisujesz opis pokoju.
- e) Klikasz gotowe. Może się zdarzyć, że nazwa pokoju, którą wprowadziłeś, już wcześniej ktoś wykorzystał. :(Niestety jesteś zmuszony wymyślić inną - na to nie ma rady.



Gotowe! Masz własny chat! Gdy na niego wejdiesz (tzn. do własnego chata), dostaniesz OP-a. Przysługuje ci on na zawsze (no, o ile nie wkurzysz administratora polchatu...). Co to daje? IRC-ownicy wiedzą, reszta się domyśla, a jeśli chcesz mieć pewność, czytaj dalej. Oto komendy chata:

/me xxx - wysyłasz od siebie informację na kanał. np. /me je pizzę = (jeśli masz nicka xanatos) xanatos je pizzę
/join xxx - wchodzisz na kanał xxx
/info nick - pokazuje ci informację o osobie xxx
/topic - aktualny topic

To były komendy dla zwykłych ludzi. Jeśli zaś jesteś OP-em: /op xxx - dajesz OP-a xxx
/halfop xxx - dajesz half OP-a xxx (gostek może banować i kickować, ale nie może dawać i zabierać OP-ów)
/kick xxx - wykopanie z kanału gościa xxx
/ban xxx [czas] - wywala z kanału ananasa. Gostek nie może wrócić na kanał przez x minut (ilość minut wstawiamy nawias kwadratowy).
/topic [jakis tekst] - zmieniamy topic na jakiś tekst ;)

A jeśli dafes dużo OP-ów, a zapomniałeś o tym, komu - wpisujesz /ops. Ta komenda pokazuje wszystkich OP-ów i half OP-ów na naszym kanale. W przypadku gdy zobaczysz, że jakiś niechciany ananasa ma OP-a, odbierasz mu go za pomocą komendy /unop nick ananasa. :) Czasami kolega ze szkoły, chata, IRC-a, grupy dyskusyjnej, powódka itp. może poskarżyć się, że nie może wejść na twój kanał, na który zawsze mógł wejść. Pewnie ktoś go zbanował. Gdy chcesz się o to tego upewnić, wpisz /bans. Wtedy komendą /unban kolega zabierasz mu bana. Proste, prawda? Jeśli chcesz poznać więcej komend, wejdź na www.polchat.pl i tam poszukaj spisu komend - jest ich całkiem sporo.

Jeszcze jedna dobra wiadomość. Na chacie nie ma restrykcji!! OP-ka może mieć każdy. Nie ważne, czy jest metrowym świrem z Plutona :), czy żyje w świecie Matrixa :), nie ma restrykcji! Jupi! Meksykańska faa "hiszpańskie" "ole!" dla do chatu. Zostawmy już w spokoju ten okropny temat i przejdźmy dalej

Początkujących chatowników na pewno zaciękwia wszystkie te obrazki, które tak upiększają wygląd chata. Skąd ten bart, banan, uśmiešek, majke... smutek, odbijacz itp., itd. - są to małe obrazki, które można wkleić do tekstu. Przydają się, gdy bez słów chcesz wyrazić, co czujesz - jeśli miłość, wklejasz serca, gdy jesteś wesoły, uśmiechniętą kulę itp.

Jak to zrobić? W pobliżu miejsc, gdzie wpisujecie tekst, jest guzik z napisem "obrazki". Tam pokazano wszystkie (a dużo ich jest). Wstawiamy je (nawet w tekście) parametrem <nazwa obrazka>, co w praktyce wygląda tak: "lubię banany" <banan>. Ewentualnie: "lubię" <banan>. Proste jak drut. Obrazki są często używane przez ludzi "starych stażem", więc jeśli chcesz, żeby nie nazywali cię "beginnerem" (początkującym) itp. - stosuj obrazki! To pomaga.

Jeśli jesteś webmasterem jakiegoś sa'ita, chat możesz umieścić na swojej stronie. Na stronie głównej jest hiperłącze do strony, gdzie to wszystko jest ładnie i przejrzysto opisane.

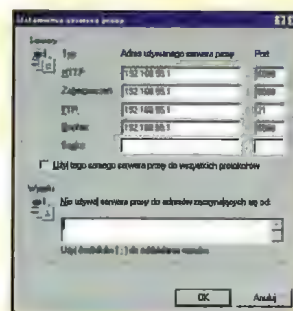
No! I to było wszystko. Jeśli chcecie w edzieć więcej na ten temat, zajrzyjcie na www.polchat.pl. Może znajdziecie tam coś, co was zainteresuje? No, to do następnego artykułu!

Serwer Proxy
czyli sposób na tani Internet

■ Michał Łukasiewicz

Marzeniem każdego gracza jest stały dostęp do sieci Internet. Niestety ceny sztywnego łącza odstrasza, choć można na to coś zaradzić. Co? Wystarczy znaleźć kilka osób, które również chciałyby mieć dostęp do Internetu przez 24h na dobę, i stworzyć sieć lokalną, a następnie zaopatrzyć jeden komputer w sztywne łącze. Można też skorzystać z SDI, którego miesięczny koszt już przy 4 użytkownikach będzie stosunkowo niski - 40 zł na każdy komputer.

Jeżeli powyższe rozwiązanie wam odpowiada, musicie się jeszcze dowiedzieć kilku rzeczy na ten temat. Najważniejsza z nich to konieczność założenia serwera proxy, dzięki któremu inni użytkownicy LAN-a (Local Area Network) będą mieli dostęp do Internetu. Serwerem może być specjalnie do tego celu przeznaczony komputer (tzw. serwer dedykowany) bądź najszybsza maszyna w sieci, która jednocześnie będzie pełniła funkcję serwera. Jak wszystkie inne zadania komputera PC, Serwer powinien być najszybszym komputerem w sieci, ale też należy go pozostawić włączonym przez możliwie największą część doby. Nigdy przecież nie wiadomo, kiedy naszym znajomym przyjdzie ochota na surfowanie po Sieci, a chyba żaden właściciel serwera nie chciałby się budzić w środku nocy tylko po to, by uruchomić komputer.



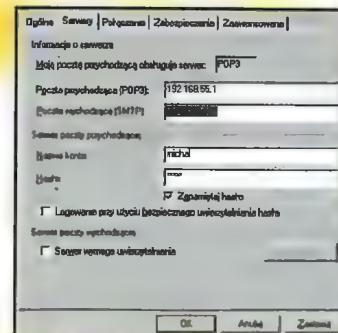
Aby zamienić komputer w serwer proxy, wystarczy wykorzystać mały program firmy AnalogX, który nazwano po prostu Proxy. Program "wagi" zaledwie 254 KB i możecie go ściągnąć bezpośrednio od producenta (<http://www.analogx.com>) lub też z polskiego "mirror" serwisu Tucows (<http://tucows.icm.edu.pl>). Ze

względem na transfer sugeruję drugie rozwiązanie, choć gdy będziecie już mieli stałe łącze, możecie pokusić się o ściągnięcie pliku z zagranicy. Po uruchomieniu programu, obok zegara na pasku zadań, pojawi się jego ikona - od tego momentu komputer pełni rolę serwera proxy.

Teraz pora na skonfigurowanie poszczególnych komputerów tak, aby łączyły się z Internetem poprzez proxy. I tutaj uwaga dla tych, którzy korzystają z ICQ - Proxy nie daje możliwości korzystania z tej usługi. Natomiast udostępnia wszystkie inne funkcje "normalnego" połączenia z Internetem Proxy, ale wcześniej należy zająć się ustawieniami poszczególnych programów. Co prawda, nie udało mi się skonfigurować mIRC'a, jednak w dołączonym do programu pliku readme znalazłem jedynie informację o niekompatybilności z ICQ, więc IRC powinien działać.

Internet Explorer

Zacznijmy od najprostszej rzeczy, jaką jest konfiguracja Internet Explorera. W tym celu uruchom IE i z menu Narzędzia wybierz Opcje Internetowe... Po przejściu do zakładki Połączenia i kliknij przycisk Ustawienia sieci LAN. W otwartym oknie zaznacz opcję Użyj Serwer proxy, a w polu Port wpisz 6588. W polu Adres wpisz adres IP serwera proxy. Jeżeli go nie znasz, to w czasie pracy na serwerze kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę programu AnalogX Proxy na pasku zadań. Pojawi się menu z czterema opcjami - wybierz Net Info. Otworzy się okno, z którego możecie odczytać wartość dla This computer address. To właśnie adres IP serwera. Po-



wróć do komputera, który konfiguruje, wpisz IP i kliknij OK. Internet Explorer powinien teraz umożliwiać przeglądanie stron WWW poprzez serwer proxy. Jeżeli konfiguracja IE sprawiła problemy, do wykonywania kolejnych czynności poproszę bardziej doświadczoną koleżkę - możecie sobie nie poradzić.

Outlook Express

Nadszedł czas na przystosowanie programu Outlook tak, aby odbierał i wysyłał pocztę poprzez serwer proxy. W tym celu po uruchomieniu programu pocztowego wybierz Konto..., z menu Narzędzia. Następnie zaznacz konto pocztowe, które chcesz skonfigurować, i kliknij przycisk Właściwości. Przejdź do zakładki Serwery i zapisz na kartce adresy serwera poczty przychodzącej (POP3) oraz poczty wychodzącej (SMTP). W miejscu, gdzie wpisane były adresy serwerów POP3 oraz SMTP, wpisz adres IP serwera proxy - to ten sam, który wpisywałeś w IE. Przejdź jeszcze do zakładki Połączenie i zaznacz opcję Zawsze łącz z tym kontem używając... Z listy wybierz opcję Sieć lokalna. Outlook jest już skonfigurowany poprawnie, ale trzeba jeszcze dostosować serwer proxy tak, by dawał klientowi możliwość korzystania z poczty elektronicznej. Aby tego dokonać, kliknij prawym przyciskiem myszy ikonę programu Proxy i wybierz Configure - zaraz potem wybierz przycisk Configure Email Alias's. W kolejnym oknie wybierz przycisk Add - otworzy się okienko umożliwiające dodawanie nowych aliasów pocztowych. W pierwszym od góry polu wpisz adres e-mailowy konta, które konfigurujecie, zaś w kolejnym od góry wprowadź adres serwera POP3 - ten, który zanotowałeś na kartce. U dołu wpisz adres serwera SMTP - również z kartki. Kliknij OK, a klient serwera powinien uzyskać możliwość wysyłania i odbierania e-maili.

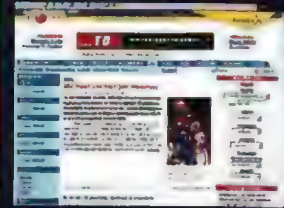
Inne programy

Do poprawnej pracy innych programów, które korzystają z Internetu, czasami wymagana jest ich uprzednia konfiguracja. Najważniejsze jest, aby zapamiętać adres serwera proxy oraz numer portu (przypomnę: 6588). Jeżeli znacie te dane, powinniście sobie poradzić z dostosowaniem programów w ramach współpracy z serwerem proxy. Jest to szczególnie ważne w tych aplikacjach, które wspomagają pobieranie plików, jak chociażby GetRight - tu konfiguracja jest bardzo łatwa, z tym że dla FTP właściwym portem jest 21. Jeżeli w dalszym ciągu czegoś nie rozumiecie, odsyłam do pliku readme, który znajduje się w katalogu z programem AnalogX Proxy - są tam m.in. numery portów dla wszystkich usług internetowych.

Oczywiście istnieje dużo innych programów, które umożliwiają założenie serwera proxy, ale produkt firmy AnalogX jest bezpłatny i w bardzo małym stopniu obciąża procesor. Zatem warto porozumieć się z sąsiedami co do stałego łącza, zwłaszcza że przy okazji stworzycie szybką sieć lokalną? Życzę wam jak najwyższych transferów i jak najniższych pingów.

Grafika to kolejny punkt łączący obydwa serwisy - białe (to udekorowane słupkami menu po obu stronach ekranu ponownie zdaje się zdawać egzamin, tym bardziej że strona wygrywa się szybciej niż wspomniana konkurentka.

<http://nba.interia.pl>

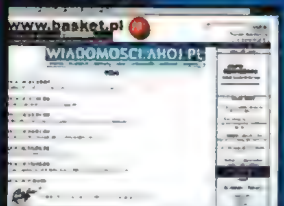


Witryna Interii poświęcona wydarzeniom z ligi NBA jest jedynie podstroną serwisu sportowego, co jednak nie zmienia faktu, że należy do najlepszych traktujących o baskecie w naszym kraju. Dla odmiany na początku weźmy na tapetę wystrój. Tu tradycyjnie już rządzą typowe dla Interii połączenie trzech kolorów: błękitu, szarości i... oczywiście białego. Każdy z nas pewnie odwiedził już nieraz Interię, więc zdaje sobie sprawę z tego, jak wyglądają jej podserwisy.

Cechą przewodnią strony są aktualizowane na bieżąco nowinki, rzetelności których nie można podważać. Poza tym oddane nam do dyspozycji bieżące tabele, rankingi, statystyki. Możemy też przeglądać aktualny skład każdej drużyny. Wszelką informację mamy też możliwość skomentować, choć niestety system ten w ostatnim czasie przeszedł niezbyt pomyślną metamorfozę, stając się niewygodnym dla użytkownika.

Pomimo że strona oferuje nam dużo mniejszą ilość atrakcji niż powyższe serwisy, osobście polecam ją nie mniej, szczególnie tym, którzy nie mają zbyt dużo czasu, na rozdrabnianie się i zainteresowani są jedynie najważniejszymi informacjami ze świata koszykówki.

www.basket.pl



Choć, podobnie jak e-basket, strona ta zajmuje się ogólnie koszykarskim światem, to jednak i tu mamy możliwość wyodrębnienia działu poświęconego jedynie koszykówce zawodowej. Witrynę tę umieściłem w zasadzie jedynie w celu pokazania słabości NBA w polskim Internecie. Mimo bowiem faktu, iż basket.pl jest jednym z wiodących serwisów koszykarskich, nie prezentuje on najwyższego poziomu. Kilka stron, które go przebijają, zostało w ostatnim czasie niestety zlikwidowanych. Przynamniej w okresie przygotowań do rozgrywek, podczas którego pisały by ten przegląd, aktualizacje byłyby bardzo rzadkie. Strona, prócz nowinek, oferuje jedynie wybór rozprawienia omawianych tu tematów. Być może jednak w chwili obecnej, gdy sezon się rozpoczął, coś wleгло pozytywnej przemianie.

Buzz - kursu część pierwsza

Muzycy do maszyn!

■ jacekd.

Niemal dwa lata minęły od czasu, kiedy publikowany w odcinkach kurs obsługi programu fasttracker II dobiegł końca. Przyznaję, że byłem bardzo zaskoczony sporym odzewem ze strony amatorów domowej zabawy z dźwiękami.

W tym czasie w moim komputerze pojawiały się coraz to nowe edytory, trackery, a ostatnio wirtualne syntezatory. Miałem zatem szansę wypróbować nowe możliwości, o których - posługując się do tej pory trackerem - mogłem jedynie marzyć. Uruchomiłem m.in. długo oczekiwanego przez demoscenowych muzyków fasttrackera III, ale muszę przyznać, że ten okazał się porażką. Jacyś panowie, posługując się kodem źródłowym ft2, niespecjalnie się postarali. Na moim starym p166mmx ft3 w ogóle nie chciał się uruchomić! Problem pokonałem, dodając 128 MB RAM-u, ale i to nie na wiele się zdało. Nowinki w postaci filtrów rezonansowych, jak i możliwości nakładania na ścieżki efektów VST okazały się zabójcze nawet dla procka klasy Pentium3, a szkoda...

Nieco inaczej wyglądała sprawa z trackerami, które działały w Windows. Niezłe np. prezentował się moduł tracker skodowany przez autora bardzo dobrego playera do modułów. Moduł tracker pozwalał na zapisywanie modułów we wszystkich najbardziej popularnych formatach: IT, XM, S3M i MOD. Dawał również możliwość korzystania z banków sampli wavetable, dostarczanych razem z kartą muzyczną, i wczytywania plików MIDI. W najnowszej wersji tego trackera możemy też używać wtyczek VST, co daje nam niesamowite możliwości wzbogacania naszych brzmień w czasie rzeczywistym za pomocą delayów, pogłosów i szerokiej gamy innych efektów używanych podczas realizacji utworów w profesjonalnych studiach nagraniowych! Najważniejsze jest jednak to, że wszystko nie wymaga dużej ilości pamięci i kosmicznej mocy obliczeniowej procesora.

Od niedawna poważną konkurencję dla popularnych od zawsze trackerów zaczęły stanowić różnego rodzaju wirtualne syntezatory - programy generujące brzmienia nie, jak do tej pory, w oparciu o sample, lecz wykorzystujące dosyć skomplikowane matematyczne obliczenia. Nam, muzykom, dało to niewyobrażalne możliwości kreowania barw dźwięku od podstaw.

Dobrym na to przykładem był program Rebirth, emulujący brzmienia kultowego Rolanda tb303 i automatów perkusyjnych tr808/909. Podobnie Newstyle AXS 2.0 - wirtualny syntezator połączo-

ny z trackerem, w którym edytowanie utworu przypominało pracę w fasttrackerze, a edycja brzmień odbywała się za pomocą paneli z knobami (pokrętłami) i suwakami (tak jak to ma miejsce w hardware'owych syntezatorach). AXS wyposażony był w zestaw efektów delay + reverb, a wszystkie barwy można było filtrować i przesterowywać (distorsion) na różne sposoby. Najbardziej rozbudowanym wirtualnym urządzeniem, z jakim się spotkałem, był z pewnością Generator firmy Native Labs, który dawał możliwość konstruowania na ekranie monitora własnych modeli syntezatorów w oparciu o gotowe elementy, filtry, bramki logiczne i generatory niskich częstotliwości. Okazało się to jednak na tyle skomplikowane, że szybko dałem spokój z elektronicznymi eksperymentami.

Pośród wszystkich muzycznych zabawek, jakie miałem okazję wypróbować w ciągu ostatnich miesięcy, moją uwagę najbardziej przyciągnął freeware'owy program, który wyprodukowała powstać ze skandynawskiej demosceny - Jeskola Buzz. Pierwsza wersja aplikacji pojawiła się już w 1997 roku, a bardzo dobrze przemyślana konstrukcja tego edytora, łącząca w sobie wszystkie elementy wspomnianych przeze mnie wcześniej programów, sprawiła, że jest to z pewnością najpotężniejsze narzędzie muzyczne dostępne w Sieci dla wszystkich, a na dodatek za zupełną darmość (!!!).

Dzięki "modularnej" strukturze Buzz może być równocześnie sekwenserem, wirtualnym syntezatorem i wielokanałowym miksem, do którego przyłączyć możemy niesamowitą ilość generatorów brzmień i efektów dsp. Wokół edytora skupiona jest obecnie grupa programistów bezustannie tworzących nowe ge-

Od redakcji

Autor jest znanym muzykiem scenowym (występującym pod pseudonimem Falcon) i gra w popularnym zapewne zespole - Aural Planet.

Cheesz pokomponować?

Program znajdziecie na naszym Cover CD. Przed jego instalacją radzimy jednak poczytać to, co napisaliśmy o nim w Zawartości Cover CD.



neratory i efekty dsp. Wszystko czeka na użytkowników w witrynie www.buzzmachines.com. Dziś mamy już sposobność wykorzystania w Buzzie ponad 200(!) różnego rodzaju wirtualnych trackerów, syntezatorów i efektów dsp (również pluginów VST i directX). A co tydzień witryna zapewnia się dodatkami, które są gotowe do ściągnięcia.

Rozmiary zabawek pobieranych w postaci bibliotek dll, to zazwyczaj kilkadziesiąt kilobajtów. Program bije zatem na głowę wszystkie nowoczesne generatory, które oferują nam producenci studyjnego software'u za setki dolarów, jak np. Steinberg czy Native Instruments! Mam nadzieję, że w cyklu artykułów na temat Buzza uda mi się choć trochę przybliżyć wam jego działanie, tajniki edycji barw, nakładania efektów obsługi wszystkich tych urządzeń oraz podstawy masteringu komponowanych utworów. Zaczynamy!

Odpalamy maszynię...

Pierwsze, co musimy zrobić, to na moment wskończyć do setupu. By określić, jaki rodzaj sterowników do karty muzycznej będzie przez nas używany. Wybieramy z menu View=>Preferences... i Output, a jako driver określamy "directx sound driver" (wydaje mi się, że ten działa najlepiej dla

naszego cpu). Jeśli setup mamy na razie z głowy (ustawienie reszty opcji możemy zostawić na później), przyjrzyjmy się głównemu ekranowi.

Dostępne mamy 3 ekrany edycji: edytor patternów (pod klawiszem F2), edytor generatorów/efektów (F3), sekwencer (F4), a na dodatek edytor banku sampli (F9). Na razie kilka słów na temat maszyn (trackerów, syntezatorów i efektów dsp). Ponieważ Buzz każde z nich traktuje jako obiekt, edycja sprowadza się do wyboru zestawu generatorów i efektów z podręcznego menu i przyłączaniu ich liniami (powiedzmy, wirtualnymi kablami) do wyjściowego miksera master. Prawym przyciskiem myszy odpalamy menu i dalej np. New=>Generator=>Primifun. Pojawia się obiekt - syntezator, który w tej chwili nie jest podłączony do mastera. Jeśli chcielibyśmy, żeby na sygnał wygenerowany przez nasz syntezator nakładany był efekt (np. delay), po prostu wybieramy go z listy. Prawy przycisk myszy, a dalej New=>Effect=>Delay=>Jeskola Cross Delay i mamy już dwa obiekty. Teraz wystarczy je ze sobą połączyć. Trzymając wciśnięty [Shift], klikamy lewym przyciskiem tracker i przeciągamy naszą linię do delaya. Puszczamy klawisze i mamy pierwsze połączenie. W ten sam sposób podłączamy delay do mastera - i gotowe. Patrz rys. 1.

Bufocka z masłem... w ten sposób będziemy konstruowali całą muzyczną maszynię w domowym wirtualnym studiu. Liniowo możemy połączyć ze sobą wiele efektów jednocześnie (np. generator=>efekt1=>efekt2=>itd.). Jeżeli

sać o wiele więcej parametrów, niż miało to miejsce w przypadku klasycznych trackerów, takich

nie jak w przypadku klasycznych trackerów. Dla przypomnienia - niższa oktawa to klawisze Z-M, półtony S-J i wyższa oktawa O-U, półtony 2-7. Oktawy zmieniamy (odpowiednio w górę i w dół) za pomocą * i /. Poza nutami w tej kolumnie możemy umieścić jeszcze keyoff (noteoff), czyli komendę wyłączenia odtwarzanego dźwięku. Patrz rys. 3.

Jeżeli nasze dwa obiekty połączyliśmy już z masterem, to podczas wpisywania nutek powinniśmy słyszeć generowane przez primifun dźwięki wraz z nałożonym na nie echem z cross delaya. Edytor automatycznie oznaczył nasz pattern symbolem 00 - na razie możemy to tak pozostawić. Powinniśmy teraz umieścić zapisane dźwięki w sekwencerze - jego zadaniem będzie prawidłowe odegranie całości. Wciśkam F4, żeby znaleźć się w oknie sekwencera...

Nasz generator został automatycznie umieszczony w kolumnie sekwencera.

W okienku po prawej stronie ekranu widać, że nasz pattern 00 został przypisany klawiszowi 0. Naciśkamy więc 0, by umieścić pattern w sekwencerze - w miejscu, gdzie znajduje się kursor, tu akurat jest na początku utworu. Patrz rys. 4.

Teraz wystarczy już tylko skierować myszkę na przycisk play (klawisz F5), żeby odsłuchać 16 kroków z primifuna. (U mnie słychać już syntetyczne dźwięki.) Teraz możemy wrócić do okna z połączeniami maszynek i spróbować zabawy z ustawieniami syntezatora i efektu dsp. Sprawdźcie, jak brzmią presety dostarczone z primifunem. Charakterystykę sygnału na wyjściu możemy śledzić, wybierając z mastera prawym przyciskiem Signal Analysis on output.

Machine	Primifun	Patte
	Master	
	Primifun	
0	X-Delay	
1		
2	A-3	
3		
4	A-2	
5		
6	E-3	
7		
8	A-3	
9	A-2	
10	A-5	
11		
12	off	
13		
14	E-3	
15	E-5	

Primifun - Geonik's Primifun		
<default>	Edit...	Copy Random Help
0-Attack		10.0 ms
0-Decay		1.3 sec
0-Sustain		0.0%
0-Release		1.3 sec
0-Pulse		75.0 : 25.0
0-Filt Env		500
0-Resonance		90.6%

wszystko działa prawidłowo, to przepływ sygnału powinny sygnalizować prostokątne diody, które umieszczono w lewym górnym rogu naszych obiektów. Klikając prawym przyciskiem trójkątne strzałki naszych połączeń, możemy odłączać urządzenia - disconnect machines. Lub obejrzeć na oscyloskopie oraz spektrum analizę sygnału, natomiast lewym przyciskiem regulujemy głośność przepływającego dźwięku.

Wszystkie obiekty możemy oczywiście rozmieścić w dowolnym miejscu naszego ekranu.

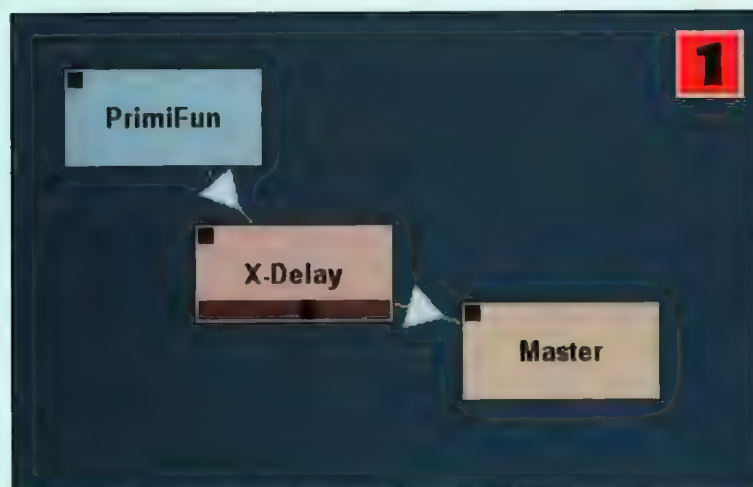
Teraz zajmijmy się generatorem Primifun. Lewym przyciskiem myszy otwieramy okno zawierające panel naszego syntezatora. Za pomocą poziomych suwaków możemy sterować parametrami modyfikującymi brzmienia naszego instrumentu. W lewym górnym rogu panelu znajduje się menu umożliwiające wybieranie presetów, czyli fabrycznych ustawień urządzenia. Patrz rys. 2.

Na razie pozostawmy wszystko bez zmian i przejdźmy się do edytora patternów (klawisz F2). W opuszczanym menu Machine wybieramy generator, bo to jemu chcemy przypisać nuty. Poniżej znajduje się pattern o długości 16 kroków. Na pierwszy rzut oka widać, że możemy w nim wpi-

śać ft2 czy IT. Ogromną zaletą Buzza jest to, że w patternie możemy wpisywać nie tylko nuty czy głośność dźwięków, ale praktycznie każdy parametr sterujący urządzeniem. W przypadku naszego Primifun są to kolejno: nuta (wolne miejsce to trzy kropki), jej głośność oraz siedem parametrów zmieniających charakterystykę brzmienia - te same, które widoczne były na panelu. Kolumna, gdzie akurat ustawiliśmy kursor, jest podpisana na dole ekranu (status bar).

Możemy teraz spróbować wpisać kilka nutek. Układ klawiatury muzycznej nie zmienił się - wygląda podob-

Step	16	
	Primifun	
0	00	
16		
32		
48		
64		
80		
96		
112		
128		
144		
160		
176		
192		
208		
224		
240		
256		



Nowości Sprzętowe

ERATA

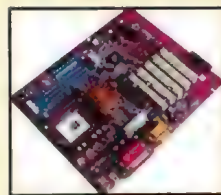
W numerze 10/2001 CD-ACTION podano błędny adres e-mail: cdaction@mint.com.pl. Poprawny adres to: cdaction@mint.com.pl. W numerze 10/2001 CD-ACTION podano błędny adres e-mail: cdaction@mint.com.pl. Poprawny adres to: cdaction@mint.com.pl.

INFORMACJA

W numerze 10/2001 CD-ACTION podano błędny adres e-mail: cdaction@mint.com.pl. Poprawny adres to: cdaction@mint.com.pl.

Specjalnie dla czytelników CD-ACTION firma MINt postanowiła przedłużyć okres promocji na wszystkie opisane w CDA produkty na okres 6 miesięcy. Na hasło "CD Action" klienci sklepu internetowego www.mint.com.pl komputery mogą nabywać opisywane w CD-ACTIONIE produkty firmy MINt bez żadnych dodatkowych opłat.

ECS i P4X266



Firma ECS, zajmująca pierwsze miejsce na świecie pod względem sprzedaży (według X-bitlabs), przygotowuje właśnie nowe modele oparte na chipsecie VIA P4X266 z obsługą pamięci DDR SDRAM. Dwa z nich pojawiają się w przeciągu najbliższych trzech tygodni. ECS - P4VXA: ATX płyta dla Socket423 dla Intel Pentium 4, 2xDIMM (PC133 SDRAM), 2xDIMM (PC2100 DDR SDRAM), 4xPCI, 1xAGP 4x, 1 CNR, ATA-100, AC'97 sound oraz zintegrowana karta sieciowa 10/100 LAN. ECS - P4VXA: ATX płyta z Socket478 dla Intel Pentium 4, 3xDIMM (PC2100 DDR SDRAM), 5xPCI, 1xAGP 4x, 1 CNR, ATA-100, AC'97 sound oraz zintegrowana karta sieciowa 10/100 LAN (RTL8100).

www.ncom.com.pl
www.ecs.com.tw

Canon S630

■ techNICK

Firma Canon rozpoczęła kampanię mającą na celu opanowanie znacznie większej części rynku akcesoriów komputerowych, takich jak skanery i drukarki atramentowe, niż dotychczas. Dzięki wprowadzeniu nowych modeli tychże urządzeń przeznaczonych dla każdego "segmentu" użytkowników i polepszeniu jakości może się to udać.



S630 to jedna z drukarek, którymi firma Canon ma zamiar zaojować rynek urządzeń peryferyjnych do komputerów domowych.

630 nowych możliwości?

Dane techniczne Canon S630

■ Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielczość: 2400 na 1200 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB

Tym razem miałem przyjemność testować urządzenie noszące nazwę Canon S630, a jest to jedna z najnowszych drukarek atramentowych dostępnych w polskich sklepach. Po otrzymaniu drukarki do testów dość sceptycznie podchodziłem do niej jako do konstrukcji, która - według producenta - spełnia wymagania dość wybrednych użytkowników oczekujących zarówno wysokiej jakości wydruków, jak i szybkiej pracy urządzenia. Zostałem jednak mile zaskoczony. Po rozpakowaniu pudełka okazało się, że obudowę drukarki wykonano z tworzywa sztucznego, którego kolory odpowiadają najnowszym trendom obowiązującym na rynku akcesoriów. Znaleźliśmy tam i szarości, i elementy przezroczyste, jak też bardzo ciemną, błyszczącą i prześwitującą klapkę otwierającą dostęp do głowic drukujących. Niezbyt nowoczesnym, a le świetnym pomysłem jest zastosowanie głowic drukujących, w których umieszcza się osobne kałamarze z kolorowymi tuszami. Jest to patent Canona, który ma za zadanie ograniczyć koszty wymiany pojemników z atramentem, w momencie gdy tylko jeden kolor zostanie zużyty. W konstrukcjach innych producentów trzeba kupić cały moduł zawierający kilka barw, co znacznie podnosi koszt eksploatacji drukarki, gdyż nie można wykorzystać pozostałego w przegródkach "starego" pojemnika tuszu.

Wprowadzona tu nowa głowica, zastosowana już w modelu S600, jest w stanie zapewnić dobre rozmieszczenie kropelek atramentu na wszelkiego rodzaju nośnikach, czyli papierach zwykłych, fotograficznych, błyszczących, foliach, termo-transferowych (wprasowania) i innych. Możliwa do uzyskania rozdzielczość, oczywiście po zastosowaniu różnego rodzaju programowo-sprzętowych rozwiązań technicznych, to 2400 na 1200 punktów na cal kwadratu.

Dane pobierane mogą być z komputera poprzez złącze LPT (standardowe drukarkowe) lub port USB, dzięki któremu sama instalacja jest o wiele prostsza, a możliwość użytkowania drukarki z komputerami Macintosh, posiadającymi tylko taki sposób komunikacji, jest jej dodatkowym atutem.

Sterowniki, jak i sam program instalacyjny są w pełni spolszczone, co pozwala na rozeznanie się w większości opcji nawet zupełnie "zielonym" użytkownikom, bez potrzeby korzystania z obszernej polskojęzycznej instrukcji umieszczonej w formie pliku PDF na krążku

instalacyjnym. Znajdują się w nim wszelkie informacje dotyczące całości eksploatacji drukarki oraz przykładowe rozwiązania problemów, które mogą wystąpić podczas użytkowania urządzenia.

Po zapoznaniu się z zawartością pudełka jak i płytki CD zawierającej sterowniki oraz program obsługi przystąpiłem do instalacji i testów konstrukcji Canona. Uruchomienie całości nie nastąpiło żadnych problemów i przebiegło nadzwyczaj szybko, a to za sprawą braku jakichkolwiek dodatkowych aplikacji poza sterownikiem oraz programem obsługi drukarki. Jest to wyraźny minus, gdyż płacąc za urządzenie powyżej tysiąca złotych spodziewałem się choć kilku prostych programów, które konkurencja dołącza nawet do najtańszych modeli.

Po uruchomieniu całości i rozpoczęciu drukowania zostałem bardzo mile zaskoczony, gdyż głośność mechanizmów została w znaczny sposób ograniczona. Biorąc pod uwagę dźwięki, jakie dochodziły z poprzednich (starszych konstrukcyjnie) modeli, S630 jest cicha jak przysłowiowa "mysz pod miotłą". Jednocześnie przy wydruku wysokiej jakości zdjęcia na papierze fotograficznym, przy włączonych wszelkich dostępnych w sterowniku optymalizacjach obrazu, nie dane mi było czekać na wyniki dłużej niż trzy minuty. W niższych rozdzielczościach czas ten skracał się do około dwóch minut, a tekst lub tabele arkuszy kalkulacyjnych drukowane były bardzo szybko.

Po przetestowaniu modelu S630 nie mam wyjścia i muszę stwierdzić, że w końcu firma Canon wychodzi na prostą i ma wielkie szanse, by odebrać sporą część rynku innym producentom drukarek atramentowych. Jeśli potrzebujecie szybkiej drukarki zapewniającej jednocześnie wysoką jakość dokumentów, a na dodatek dysponujecie odpowiednią kwotą, to polecam model S630.

Canon S630

Cena: 1099 zł ■ Dostarczył: Canon Polska sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

■ świetna jakość wydruków ■ niezła szybkość uzyskiwania wydruków ■ brak jakiegokolwiek dodatkowych aplikacji (prócz sterownika)

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Drukuj szybko



Pełna wersja encyklopedii multimedialnej

Historia filmu

- × Ponad 500 MB filmów
- × Ponad 200 zdjęć
- × Słownik pojęć i terminów
- × Ponad 200 stron tekstu czytanych przez lektora

Amorphium, czyli pieprzny wieprzek w 23 krokach!



PCFormat

czasopismo komputerowe

www.pcformat.com.pl

9 pełnych wersji programów i narzędzi:

Amorphium 1.0 - modelowanie organicznych obiektów w 3D. **MP3 Studio 2000** - kombajn do MP3: kopiowanie muzyki audio, zapis w formacie MP3, kompilowanie i wypalanie płyt. **Edytor Wzorów 3.2** - wizualna edycja wzorów matematycznych (współpraca m.in. z MS Word i przeglądarkami WWW). **AdSubtract** - wyeliminuj reklamy i ogłoszenia w Internecie. **WinOptimizer 99 DELUXE** - zwiększ wydajność Windows! **UnInstaller 99 DELUXE** - bezpieczne usuwanie danych i programów. **SoftCopier 2SE** - narzędzie do kopiowania i faksowania dokumentów i grafik. **VAT system 1.7** - program do obsługi dokumentów księgowych. **Sukces Junior** - marketing i planowanie biznesowe.

Nowości Sprzętowe

Charytatywnie

VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych, potwierdziła darowiznę w wysokości 1 mln USD dla ofiar ataku terrorystycznego w USA, który miał miejsce we wtorek 11 września.

"Podobnie jak miliony ludzi na całym świecie, jesteśmy zszokowani i przynębieni straszną tragedią, która wydarzyła się w zeszły wtorek. Pragnęliśmy wyrazić płynące głęboko z serca modlitwy, złożone kondolencje wszystkim ofiarom i ich rodzinom", skomentował Wenchi Chen - szef i CEO w VIA Technologies Inc. "Ta darowizna jest najbardziej praktycznym sposobem, w jaki możemy pomóc ludziom dotkniętym tragedią".

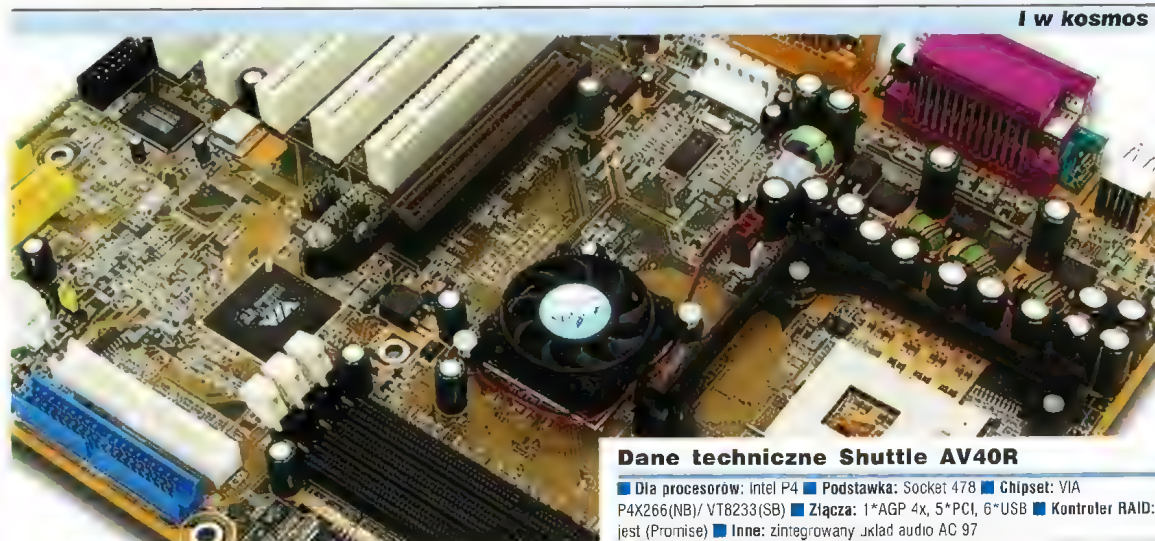
"Darowizna zostanie przekazana amerykańskiemu organizmowi charytatywnemu świadczącemu pomoc ofiarom tragedii".

www.via.com.tw

USB2 Adaptec

W ofercie firmy Alstor pojawiły się nowe produkty Adaptec USB2connect 3400LP oraz USB2connect 5100LP. Oba produkty przeznaczone do komunikacji urządzeń z interfejsem USB 2.0. Nowy standard USB 2.0 charakteryzuje się znacznym wzrostem przepustowości danych (480 MB/s) w porównaniu do interfejsu USB 1.1 (12 MB/s), co umożliwia zastosowanie go w komunikacji z zewnętrznymi dyskami twardymi, nagrywarkami CD-RW, DVD-RAM oraz bardzo wydajnymi skanarami itp. Tak samo jak poprzedni standard, USB 2.0 zapewnia podłączanie i odłączanie wszystkich urządzeń "na gorąco" podczas pracy systemu operacyjnego. Dzięki pełnej kompatybilności "wstecznej" nowy standard USB 2.0 zapewnia współpracę ze wszystkimi urządzeniami USB 1.1, np. aparatami cyfrowymi, kamerami, internetowymi, skanarami, drukarkami, klawiaturami itp. Kontrolery będące montowane w każdym komputerze wyposażonym w złącze PCI oraz system operacyjny Microsoft Windows(r) 98 Second Edition, Windows(r) 2000 oraz Windows(r) Millennium Edition. Adaptec USB2connect 3100LP posiada 3 porty zewnętrzne i 1 port wewnętrzny, natomiast Adaptec USB2connect 5100LP wyposażono w 5 portów zewnętrznych oraz 1 port wewnętrzny.

www.alstor.com.pl
www.adaptec.com



Dane techniczne Shuttle AV40R

■ Dla procesorów: Intel P4 ■ Podstawka: Socket 478 ■ Chipset: VIA P4X266(NB)/VT8233(SB) ■ Złącza: 1*AGP 4x, 5*PCI, 6*USB ■ Kontroler RAID: jest (Promise) ■ Inne: zintegrowany układ audio AC'97

Płyty na nowym ("nielegalnym") chipsecie VIA P4X266 obsługują procesory P4 z układem wyprowadzeń Socket 478.

Shuttle AV40R

■ technika

Procesory Intel Pentium 4 nie zyskały zbyt popularności wśród zwykłych użytkowników, ponieważ wysokie ceny układów, jak i przypadek płyt głównych, które wymagały użycia drogich pamięci Rambus, skutecznie zniechęcały do ich kupna. Sytuacja miała się zmienić wraz z pojawieniem się nowych układów opracowanych przez firmy Intel, VIA i SIS.

VIA P4X266 jest kością, która z powodzeniem może być stosowana zarówno w tańszych płytach przeznaczonych dla komputerów domowych, jak i w potężniejszych konstrukcjach stosowanych w serwerach. Jako że firma Intel, chcąc zablokować sprzedaż tych chipsetów oraz produkcję wyposażonych właśnie w nie płyt, podała VIA do sądu, można na razie sądzić, że dopóki sprawa patentów nie wyjaśni się do końca, to P4X266 uznawany będzie za nie całkiem legalny. W celu producentów opracowało odpowiednie płyty główne, ale na razie nie wypuszczają ich na rynek. Firmą, która "niczego" się nie boi, jest Shuttle, która jako jedna z pierwszych oficjalnie oferuje konstrukcję o nazwie AV40. Obsługuje ona procesory Intel Pentium 4 i co najważniejsze, tanie pamięci DDR, które doskonale sprawdzają się przy zastosowaniu z tego typu procesorami, nie ustępując zbyt wiele Rambusom. Procesory montowane są w podstawce Socket 478, a trzeba przyznać, że układy tego typu są naprawdę niewielkie w porównaniu z poprzednikami. Zapowiedzi co do zmniejszenia zużycia energii zostały zapewne zrealizowane, lecz emisja ciepła nadal jest spora - dlatego polecane są specjalne, wydajne radiatory z wentylatorami. Jak przystało na nowoczesną konstrukcję, ustawienie częstotliwości taktowania, mnożnik klocka oraz napięcia zasilania chipsetu i pamięci DDR dokonywane jest z poziomu BIOS-u płyty. Częstotliwością standardową jest 100 MHz, lecz można ją podnosić aż do poziomu 132 MHz (co 1 MHz). Dzięki temu przy odpowiednim chłodzeniu można wycisnąć dodatkową moc z procesorów, użytkownik robi to jednak na własną odpowiedzialność. Producent płyty udostępnił pięć slotów PCI oraz jeden AGP 4x, co pozwoli na zamontowanie dodatkowych kart rozszerzających możliwości komputera. Posiadaczki klocka urządzeń USB powinno to zadowolilić, gdyż oprócz dwóch tego typu gniazd na płycie otrzymują dwa śledzie, na których w sumie umieszczono jeszcze cztery złącza. Co prawda, podczas montażu trzeba poświęcić odpowiednie miejsce w obudowie, ale przed i za kartą

AGP można wygospodarować przestrzeń, która pozwoli na swobodniejszy przepływ chłodzącego akceleratora powietrza.

Jeśli zestaw nie będzie wykorzystywany do zaawansowanych prac multimedialnych i gier, użytkownikowi powinien wystarczyć wbudowany w płytę układ obsługujący dźwięk zgodnie ze specyfikacją AC'97. Nie znaczy to, że nie można go wykorzystać w grach, ale pamiętajmy, iż system ten przewiduje do generowania i obróbki dźwięku sporo mocy obliczeniowej komputera, co może zaowocować zmniejszeniem płynności wyświetlania obrazu 3D. Rozwiązaniem problemu jest instalacja dodatkowej karty i wyłączenie układu AC'97 na płycie z poziomu BIOS-u.

Kontroler RAID umożliwia instalację w systemie do ośmiu urządzeń IDE, co daje duże możliwości manewru, jeśli wziąć pod uwagę funkcjonalność komputera.

Mankamentem okazuje się montaż złącza stacji dyskiek dla złącza PCI przy krawędzi płyty głównej, a to wymaga użycia długich przewodów i może zakłócić swobodny przepływ powietrza w obudowie. Minusem jest też konieczność (mimo zapowiedzi) stosowania zasilaczy zgodnych ze specyfikacją ATX 2.0, co sprawia, że trudniej kompletować ten zestaw. Do płyty podłączany jest nie jeden, a trzy przewody, które uniemożliwiają skuteczne stosowanie standardowych zasilaczy (choć dochodzą słuchy, że testowane są już przejściówki).

Instalacja płyty przebiegała pomyślnie, choć należało zwrócić uwagę na montaż modułów pamięci oraz podłączenie zasilania. Systemy operacyjne (Windows '98 SE oraz ME) instalowały się bez problemów, a odpowiednie sterowniki (do chipsetu) poprawiły współpracę poszczególnych akcesoriów (karty graficznej, dysku twardego oraz urządzeń USB).

Każdemu, kto szuka taniej, a jednocześnie dobrze wyposażonej płyty dla procesora Pentium 4 (Socket 478) polecam Shuttle AV40R, powinna zaspokoić potrzeby przeciętnego użytkownika.

Shuttle AV40R

Cena: 520 zł ■ Dostarczył: Shuttle Computer Sp. z o.o., ul. Wiatrakowa 6, 86-031 Osielesko k/Bydgoszczy, tel. (0 52) 381 34 63, faks (0 52) 381 34 40

■ możliwość pracy z pamięciami DDR ■ sześć gniazd USB ■ kontroler RAID

■ na razie "nielegalny" chipset

Internet: www.shuttle.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Dla posiadaczy Pentium 4



AMD Athlon

AMD Athlon™ - procesory, dzięki którym najnowsze aplikacje działające na współczesnych komputerach domowych, notebookach, stacjach roboczych i serwerach w pełni wykorzystują swoje możliwości.

K7T266 Pro2 -RU / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- USB2.0 Host Controller
- Promise20265R onboard
- AC'97 audio integrated



K7T266 Pro2 / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- AC'97 audio integrated



K7T Turbo 2 / VIA® KT133A chipset

- Supports AMD® Athlon™/Athlon™ XP/Duron™ processor up to 1.5 GHz
- Supports SDRAM up to 1.5GB
- 1AGP / 5PCI / 1CRN / ATX
- AC'97 audio integrated



Możliwości:

USB 2.0

USB 2.0 posiada konstrukcyjnie przewidzianą możliwość transferu danych na poziomie 480 Mbps, czyli 40 razy szybciej niż USB 1.1. Dzięki temu drukarki, skanery, kamery i szerokopasmowe połączenia sieciowe działają lepiej.

Smart Key

Włóż USB zabezpieczający Twój komputer przed nieuprawnionymi użytkownikami.

D Bracket

Bezpośrednio na śledziu znajdują się 4 diody diagnostyczne informujące o problemach systemu.



Gwiazda Pierwszej Wielkości...

(K7T266 Pro2-RU)

(K7T266 Pro2)



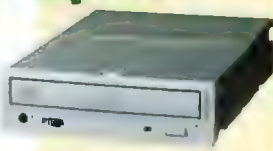
POWERED BY
DDR
MEMORY™



INCOM SA
Wrocław (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



Nowości Sprzętowe



Nowe DVD Toshiba

W firmie Alstor pojawił się najnowszy napęd DVD-ROM - Toshiba o symbolu SD M1612. Od czytuje on płyty DVD-ROM z prędkością 16x, płyty CD-ROM z prędkością 48x oraz, co ważne, płyty DVD-RAM z dwukrotną prędkością. Ten ostatni parametr jest bardzo istotny, ponieważ stał się główną innowacją, jaką zastosowano w nowym modelu. Jak dotąd bardzo wielu użytkowników skarżyło się na brak odczytu płyt DVD-RAM przez napędy DVD-ROM produkcji Toshiby, teraz ten problem zniknął. Podstawowe zalety nowego DVD-ROM-u to 512 KB bufor danych, średni czas wyszukiwania danych na płytach DVD-RAM 130 ms. Maksymalny transfer danych w przypadku płyt DVD to 21 600 KB/s, a w przypadku płyt CD 7 200 KB/s. Ponadto model SD M1612 wyposażono w interfejs ATAPI, w otwór awaryjnego wysuwania tacki, zewnętrzne wyjście słuchawkowe i inne funkcje rozszerzające wachlarz jego zastosowań.

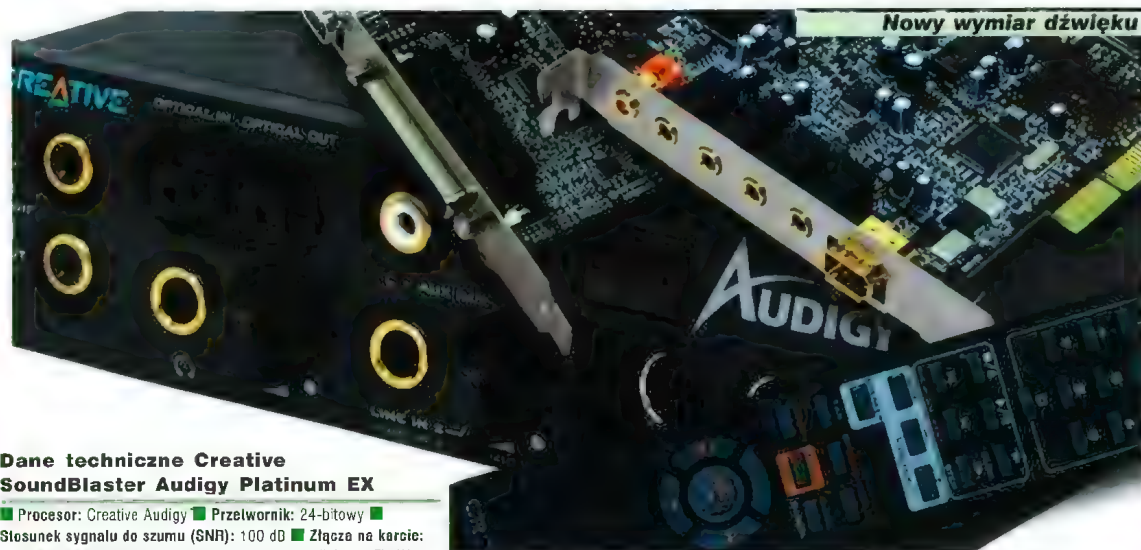
www.alstor.com.pl

Jeszcze więcej funkcji

Firma Hewlett-Packard wprowadza na polski rynek swoje najnowsze prasujące urządzenie wielofunkcyjne, przeznaczone dla



użytkowników indywidualnych HP PSC 950 - urządzenie, na które składają się kolorowa drukarka, płaski skaner, faks i kopiarka, umożliwia szybkie uzyskiwanie materiałów na papierze, pozwalając użytkownikom w prosty sposób tworzyć i wymieniać między sobą efektywne prace zyciowe, rodzinne i szkolne. Dodatkowe oprogramowanie i intuicyjny panel sterowania ułatwiają korzystanie ze wszystkich dostępnych funkcji. Aby maksymalnie uprościć dostęp do fotografii rodzinnych oraz dzielenie się nimi z innymi, HP PSC 950 wyposażono w funkcję drukowania cyfrowych zdjęć za pośrednictwem trzech czytników kart z aparatów cyfrowych - z wykorzystaniem komputera PC lub bez HP PSC 950 ma wbudowany płaski faks, który umożliwia wysyłanie krótkich dokumentów



Dane techniczne Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

- Procesor: Creative Audigy ■ Przetwornik: 24-bitowy
- Stosunek sygnału do szumu (SNR): 100 dB ■ Złącza na karcie: wyjście audio (2*stereo), wejście mikrofonowe i liniowe, FireWire
- Dodatki: zewnętrzny moduł Wejścia/Wyjścia

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

■ techNICK

Długo dane było nam czekać na następcę układów EMU10K, produkowanych przez znaną na naszym i innych rynkach firmę Creative. Pojawiła się w końcu kość, nazwana Audigy, gabarytami przewyższająca poprzednią wersję procesora. Czy to wystarczy, aby zachwycić potencjalnych audiofilów? Na to pytanie nie odpowiem, ale postaram się przybliżyć właściwości urządzenia, które zbudowano z wykorzystaniem nowego układu.

Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX jest najbardziej zaawansowaną wersją, jaka pojawiła się na rynku. W skład zestawu wchodzi, oprócz samej karty, także płytka przymocowana do dodatkowego "śledzika", łączona za pomocą specjalnej taśmy z "macierzystym" urządzeniem, oraz zewnętrzny moduł Wejścia/Wyjścia podłączany dość grubym przewodem do karty dodatkowej. W porównaniu do poprzednich wersji Platinum firmy Creative, zewnętrzny moduł pozwoli na umieszczenie go na biurku, gdzie będzie zajmował niewiele miejsca, a jednocześnie umożliwił podłączenie do niego wielu urządzeń. Jest to ukłon projektantów firmy w stronę użytkownika, któremu niewygodnie jest często sięgać do komputera, który stoi na podłodze, a ustawienie maszyny na biurku, by mieć dostęp do wejść i wyjść, jest pozbawione sensu. Moduł ten ma połączone wejścia i wyjścia elektryczne, takie jak S/P DIF (Chinch), liniowe (Chinch i Jack), słuchawkowe (Jack), MIDI (Min DIN), port podczerwieni (obsługiwany pilotem) oraz SB1394 (FireWire). Ostatnie złącze to jedna z nowinek, którą wprowadziła firma Creative. Dzięki niemu można podłączyć do komputera kamery cyfrowe bez konieczności instalacji dodatkowych kart, jak i napędy, takie jak zewnętrzne dyski twarde, nagrywarki CD-RW oraz DVD-RW i inne. Co ciekawe, możliwe jest wykorzystanie dwóch kart z takim złączem do połączenia komputerów w sieć (odpowiednie sterowniki dołączone są do karty Audigy). W wersji EX występują dwa takie złącza - jedno na karcie, drugie w module zewnętrznym.

Nowy układ oferuje stosunek sygnału do szumów na poziomie 100 dB (SNR), dzięki czemu dźwięk jest niemal doskonały, co daje całkiem nowe możliwości tworzenia nie tylko dźwięków, ale całego środowiska

audio. W grach objawi się to bardziej realistycznymi efektami i o wiele bogatszymi doznaniem podczas zabawy. Jednak by tak się stało, należy jeszcze trochę poczekać, gdyż jak na razie dane mi było doświadczyć tych cudów jedynie w programach demonstracyjnych dołączonych do karty. Począwszy "stary" EAX zastąpiono nowym EAX ADVANCED HD, który pozwala na przykład na dekodowanie i odtwarzanie dźwięku w systemie Dolby Digital 5.1 (analogowym, jak i cyfrowym), tworzenie środowiska 3D (dźwiękowego), użycie CMSS (odtwarzanie dźwięku ze źródła mono oraz stereo w przestrzeni 360 stopni wokół słuchacza). Dodano także nowe efekty przestrzenne (wybór z wielu zdefiniowanych wcześniej), automatyczne oczyszczanie dźwięku z szumów (nagrywane sample z kaset magnetofonowych lub płyt analogowych), Time Scaling (zmniejszanie lub zwiększanie szybkości odtwarzania dźwięku bez zmiany barwy).

Bogaty pakiet oprogramowania, który zawiera wiele aplikacji firmowanych logo Creative'a, służy odtwarzaniu plików multimedialnych, tworzeniu plików dźwiękowych w różnych formatach (w tym MP3), usuwaniu szumów. Dodatkowo dołączony program Cubasis VST pozwala na wykorzystanie ASIO, czyli wielośladowego nagrywania z minimalnym opóźnieniem (ważne dla synchronizacji kłku ścieżek).

Zalety można by wymieniać jeszcze długo i jedynie objętość tekstu dość znacznie mnie w tym względzie ogranicza. Czy zatem karta nie ma wad? Zastanawiające jest to, że ich nie znalazłem, gdyż zestaw zaspokaja nawet najbardziej wyszukane zachcianki wybrednego użytkownika. Co prawda, istnieją urządzenia, które charakteryzują się jeszcze lepszymi parametrami (karty dla profesjonalistów), lecz nie są już tak uniwersalne, a też ich cena jest znacznie wyższa od tej, za jaką można nabyć zestaw Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX. Jeśli szukalście tego typu karty, polecam zakup właśnie tej pozycji.



① Creative SoundBlaster Audigy Platinum EX

Cena: 1300 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02 708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66

■ niemal doskonała jakość dźwięku ■ zewnętrzny moduł oraz pilot ■ bogaty pakiet programów

■ cena (ale za takie możliwości...)

Internet: www.creative.pl, www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Nowa jakość dźwięku

GORĄCY GRUDZIEŃ



HYPER

na wyspie Lodoss

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE, ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNecie, ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE, POCZUJ PAŁĘ CYBERPRZESTRZENI.

HYPER CODZIENNIE O GODZ. 20.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL

BĄDŹ Z NAMI! W GRUDNIU OGLĄDAJ SERIAL ANIME KRONIKA WOJNY NA LODOSS ORAZ MAGAZYN SPORTÓW EKSTREMALNYCH ODJAZDY NIEZALECANE.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRZYCH SIECIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE **STRA+** ZAMÓW: (22) 54 53 999

Nowości Sprzętowe

(od 1 do 3 stron) oraz odbieranie faksów dowolnej ciążkości. Urządzenie umożliwia transmisję jednej strony w 6 sekund (dzięki układowi modemu 14,4 Kb/s). Inne funkcje to możliwość zaprogramowania 60 numerów do szybkiego wybierania, automatyczne ponowne wybieranie numeru oraz drukowanie potwierdzeń i raportów aktywności. Dołączone oprogramowanie do kreatywnego projektowania umożliwia pełne wykorzystanie funkcji drukowania, skanowania i kopiowania, ułatwiając wykonywanie zabawnych i oryginalnych projektów, takich jak kartki okolicznościowe, zaproszenia czy albumy fotograficzne. Wyraźne, ostre zdjęcia mają rozdzielczość 600 x 1200 dpi, a dołączone oprogramowanie OCR pozwala na niezawodne i szybkie modyfikowanie dokumentów tekstowych. Urządzenie wielofunkcyjne HP PSC 950 jest wyposażone w wyjątkową funkcję HP Photo Proof Sheet (arkusz przeglądowy fotografii) ułatwiającą drukowanie cyfrowych zdjęć prosto z aparatu. Użytkownicy wkładają po prostu kartę pamięci do odpowiedniego gniazda, naciskają klawisz "proof sheet" (arkusz przeglądowy) i otrzymują automatycznie wygenerowany arkusz z miniaturami zdjęć. Z tego arkusza można wybrać zdjęcia do wydrukowania poprzez zaznaczenie poszczególnych obrazków, ich rozmiarów i rodzaju papieru. Wydruk próbny jest następnie skanowany i wybrane zdjęcia są drukowane bez używania komputera. Druk kolorowy o jakości fotograficznej z rozdzielczością 2400 x 1200 dpi na papierze fotograficznym, druk czarno-biały tekstów z rozdzielczością 600 dpi. Szybkość druku czarno-białego to 12 str./min., a 10 str./min to szybkość druku w kolorze. Urządzenie HP PSC 950 jest dostępne w sprzedaży od połowy października w cenie ok. 1799 zł brutto www.hp.com.pl

ASUS T9

Oto informacje na temat nowego notebooka produkowanego przez firmę Asus:

Ekran: 14,1" TFT XGA aktywna matryca LCD
Procesor: Intel Pentium III 650-1GHz - Micro-PGA2

Pamięć operacyjna: 128 MB PC100 SDRAM na płycie głównej (maksymalne rozszerzenie pamięci do 384 MB)

Grafika: 3D VGA z możliwością rozszerzenia do 11 MB (z pamięci operacyjnej notebooka)
PC Card: PCMCIA 2,1 jeden Type III i dwa Type IV, 32 bit PC CardBus

Przechowywanie danych: Moduły napędu CD ROM, DVD ROM lub CDRW (opcja na zamówienie), 10 GB lub 20 GB dysk twardy



Dane techniczne: Scott 772F

Kineskop: 17" Orion (FlatLine)
Obszar roboczy: 40,5 cm
Płamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 50-150 Hz
Odchylenie poziome: 30-72 KHz



Dane techniczne: Scott 795F

Kineskop: 17" Samsung (FlatLine)
Obszar roboczy: 40,5 cm
Płamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 47-160 Hz
Odchylenie poziome: 30-96 KHz

Płaskie monitory... Ale tylko z przodu

Scott 772F i 795F

■ Maciej Lewczuk

Monitory niemal całkiem się już "spłaszczyły" - chodź oczywiście o kineskopy z płaskimi ekranami, które teraz montowane są również w dość tanich konstrukcjach. Niektórych czytelników interesują parametry i jakość obrazu, inni baczniejszą uwagę zwracają na cenę urządzenia. A ponieważ istnieje możliwość wyboru, przybliżę dwie konstrukcje jednego producenta.

Firma Scott rozpoczyna szturm na polski rynek, który od kilku lat i tak jest już mocno oblegany przez różnych producentów - od tych zasiedlanych do całkiem "egzotycznych". Przyznam, że marka ta nie była mi do tej pory znana, dlatego też z ciekawością przystąpiłem do testów. Modele 772F i 795F umieszczono w pudłach oznakowanych wielkim logo producenta. W ich środku znalazłem dołączone instrukcje obsługi oraz przewody zasilające (standard). W obydwu zastosowano kineskopy o płaskim ekranie, produkowane przez firmy Orion (model 772F) oraz Samsung (795F).

Scott 772F to siedemnastocalowy monitor, za który należy zapłacić mniej niż dziewięćset złotych. Za tę cenę otrzymujemy urządzenie, które umożliwia wyświetlanie obrazu o maksymalnej rozdzielczości 1280 na 1024 punkty przy sześćdziesięciu hercach odświeżania. Optymalną rozdzielczością jest 1024 na 768 punktów, przy której obraz generowany jest z szybkością osiemdziesięciu pięciu razy w ciągu sekundy.

Oraz charakteryzuje się dobrym nasyceniem barw, kontrastem oraz jasnością. Naprawdę niewielkie błędy konwergencji (zbieżności barw składowych) są niemal niezauważalne podczas pracy. Mankamentem jest natomiast mroźna, która pojawia się przy dużej ilości równoległych, cienkich i szarych linii wyświetlanych w bliskiej odległości od siebie. Pomimo możliwości regulacji wyświetlanego obrazu z

poziomu menu ekranowego (OSD) nie dało się tego efektu wyeliminować całkowicie. Kolejną wadą jest dość duży skok przy regulacji parametrów obrazu (rozciąganie, przesuwanie, zginanie), który wynosi trzy do pięciu punktów, co uniemożliwia dokładne dopasowanie wyświetlanego obrazu do powierzchni roboczej ekranu.

Model Scott 795F jest urządzeniem droższym, a to głównie ze względu na zastosowanie lepszego klasowo kineskopu Samsunga (FlatLine). Dzięki niemu możliwe jest uzyskanie rozdzielczości 1600 na 1200 punktów przy odświeżaniu ustalonym na poziomie siedemdziesięciu pięciu herców, a przy standardowym obrazie 1024 na 768 pikseli odświeżanie ustawione jest na sto dziesięć herców. Konstrukcję należy także pochwalić za nienaganną geometrię obrazu oraz niewielkie błędy konwergencji. Niestety tu także nie można w pełni zniwelować niezbyt przyjemnego dla oczu efektu mory - mimo dużej skali regulacji. Kolejnym defektem, powstającym podczas szybkiej zmiany obrazu z czarnego na biały, jest tak zwane pompowanie, czyli chwilowe zwiększenie (zmniejszenie) wielkości obrazu na ekranie, co świadczy o słabszych układach zasilających kineskop.

W obydwu modelach nawigacji po pozycjach menu dokonuje się używając czterech klawiszy, i muszę przyznać, że nie jest to czynność wykonywana intuicyjnie. Aby klawisze nie myliły się podczas ustawiania, trzeba się przyzwyczaić do ich układu, choć może nie jest to takie ważne, ponieważ parametrów nie ustawia się zbyt często (przy tej samej karcie wystarczy raz do każdego trybu pracy).

Decydując się na wybór monitorów firmy Scott, zyskujemy niezłą geometrię i niewielkie błędy konwergencji. Mora oraz lekkie niedoskonałości zasilania kineskopu są raczej niewielkimi mankamentami, a ważnym atutem tych konstrukcji jest czteroletnia gwarancja, jakiej udziela producent. Zatem decyzję o tym, czy warto kupić jeden z opisanych powyżej monitorów, czy raczej nie, pozostawiam czytelnikom.

Scott 795F

Cena: 1120 zł* ■ Dostarczył: BROJKA Sp. z o.o., pl. Obrońców Pokoju 13, 66-200 Świebodzin, tel. (0 68) 382 49 72, faks (0 68) 382 49 72

➔ rozdzielczość 1600 x 1200 75 Hz ■ niezła geometria
➔ mroź

Internet: www.scottmedia.pl, www.brojka.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Płaski, ale 3D.

ADI MicroScan F720 jest monitorem wyposażonym w płaskoekranowy kineskop o przekątnej siedemnastu cali.



Dane techniczne: ADI MicroScan F720

Kineskop: 17"
Obszar roboczy: 325 na 242 mm
Płamka: 0,25 mm
Odchylenie pionowe: 50-160 Hz
Odchylenie poziome: 30-70 MHz

Nowa, płaska linia

ADI Micro-Scan F720

■ techNICK

ADI jest znaną firmą, która od lat zajmuje się produkcją dobrej klasy monitorów komputerowych i urządzeń służących do wyświetlania obrazu. Pojawianie się innowacyjnych rozwiązań w ofercie konkurencji wymusiło opracowanie konstrukcji, które korzystają z najnowszych rozwiązań technologicznych.

Model MicroScan F720 wyposażono w kineskop o przekątnej siedemnastu cali, wykonany w technologii Flat - co oznacza, że ma on zupełnie płaski ekran. Menu ekranowe pozwala na korektę wielu parametrów, wśród których znajduje się regulacja narożników (osobno dla górnej i dolnej części obrazu) oraz Linearity (proporcje jednej połowy ekranu do drugiej) w pionie i poziomie (wcześniej widziałem tylko możliwość zmian w poziomie).

Po podłączeniu monitora rozpocząłem regulację obrazu w rozdzielczości 1024 na 768 punktów, zalecaną przez producenta. Niestety okazało się, że obraz po prawej stronie ma inną wysokość niż po lewej, i nie można tego w żaden sposób skorygować (błąd rzędu 2-3 mm). Kolejnym problemem okazały się nieostrości obrazu widoczne tylko w rogach - na nieszczęście... wszystkich. Barwy były odwzorowane bardzo naturalnie, błędy konwergencji niemalże niewidoczne, zaś mroź nie wystąpiła. Także zasilanie kineskopu stało na przywołanym poziomie, gdyż praktycznie niezauważalny był efekt "pompowania" (zmiany wielkości obrazu pod wpływem wyświetlania kontrastowych obrazów na dużej powierzchni ekranu).

Zalety równoważą się z wadami, dlatego też trudno wypowiedzieć się o konstrukcji ADI pozytywnie lub negatywnie. Jak wiadomo, monitora nie kupuje się w ciemno, dlatego też przed zakupem radziłbym sprawdzić jego jakość w sklepie. Można więc, że problemy, jakie wystąpiły przy MicroScan F720, nie powtórzą się w konstrukcji innych egzemplarzy.

ADI MicroScan F720

Cena: 1049 zł* ■ Dostarczył: BROJKA Sp. z o.o., pl. Obrońców Pokoju 13, 66-200 Świebodzin, tel. (0 68) 382 49 72, faks (0 68) 382 49 72

➔ pokazuje obraz
➔ błędy geometrii (nie do wyregulowania) ■ nieostrości w rogach ekranu

Internet: www.adi.com.tw, www.brojka.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Mikro ze znakiem zapytania.

Ogłaszamy Wielki Konkurs Stereofoniczny!

Mamy dla Was rewelacyjne nagrody:



Zestaw głośników PlayWorks PS2000 Digital, pomyślany przede wszystkim jako uzupełnienie zaawansowanych możliwości dźwiękowych konsoli PlayStation 2, zapewnia krystalicznie czysty dźwięk otaczający Dolby Digital, w którym będziesz mógł się całkowicie zanurzyć.



Zestaw głośnikowy Creative FourPoint Surround FPS1600 najnowszej jakości dla osób wymagających mocniejszego i głębszego dźwięku otaczającego.



Zestaw głośników multimedialnych SBS35, łatwych w montażu i dających wspaniały dźwięk.

oraz nagrody pocieszenia - koszulki.

Nagrody ufundowała firma **Creative Labs**.

Aby wziąć udział w konkursie, należy do 31 grudnia 2001 przesłać na adres wydawnictwa kartkę pocztową z dopiskiem "stereo" lub e-mail na adres: cdaction@cdaction.com.pl z prawidłową odpowiedzią na pytanie:

Czy styki złączy w karcie SoundBlaster Audigy Platinum EX pokryte są:
a) srebrem b) złotem c) platyną

oraz uzupełnionym formularzem, który pozwoli nam dowiedzieć się, jakim sprzętem dysponujesz.

Zaznacz, jaki typ systemów głośnikowych masz podłączony do komputera:

- ☐ 2.0 (dwa głośniki)
☐ 2.1 (dwa głośniki satelitarne i głośnik niskotonowy - subwoofer)
☐ 4.1 (4 głośniki satelitarne i subwoofer)
☐ 5.1 bez dekodera Dolby Digital (4 głośniki satelitarne, głośnik centralny i subwoofer)
☐ 5.1 z dekodernym Dolby Digital (4 głośniki satelitarne, głośnik centralny, subwoofer, dekodery/wzmocniacze Dolby Digital)
☐ Głośniki przy moim komputerze są firmy:
☐ Nie mam głośników przy komputerze.

UWAGA!

Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w ww. konkursie jest jednoznaczne z wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami ww. wydawnictwa. Dane te są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Nowości Sprzętowe

Sieć: wbudowany faks/modem V.90 56K, wbudowana karta 100 MB Fast-Ethernet
MP3 DJ Box: 6h odtwarzanie i 4,5h nagrywanie z baterią Li-Ion, Aud o DJ, karta Flash 64 MB, możliwość nagrywania poprzez wbudowany m krofon
Porty: audio, infrared, parallel, PS/2, 2 USB, VGA, 1394, AiBox 50-pin connector
Opcje: napęd fdd USB, ładowarka samochodowa
Wymiary: 310 x 255 x 28,5 mm (mm), 2,1 2,2 kg

notebooks.asus.com

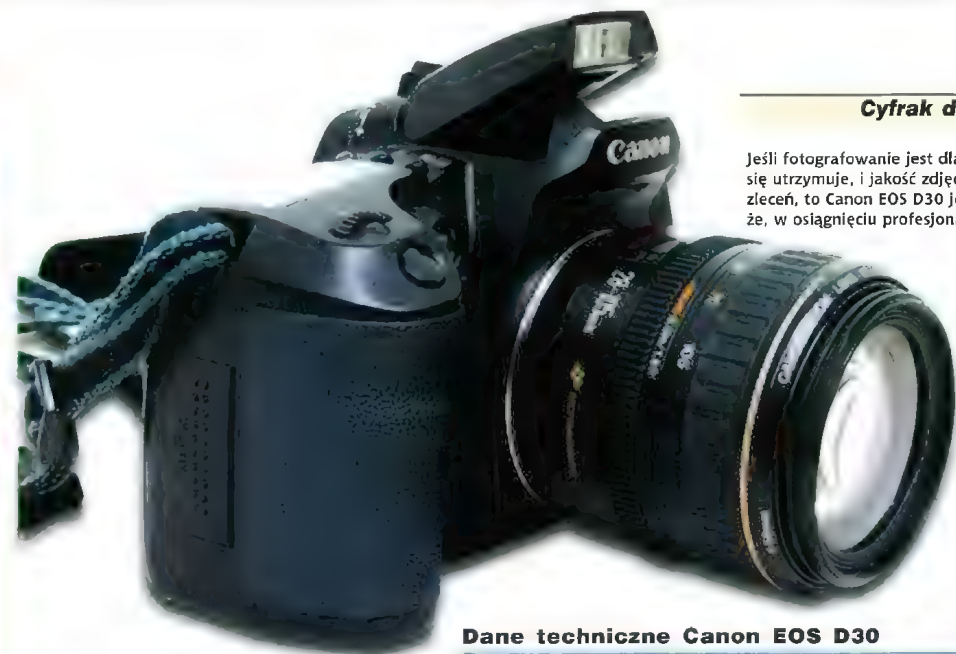
VIA VT6202 USB 2.0

Firma VIA Technologies przedstawiła nowy zintegrowany kontroler VIA VT6202 PCI USB 2.0, który obsługuje zarządzanie energią oraz inne funkcje umożliwiające bardzo szerokie wykorzystanie urządzeń zewnętrznych, takich jak wysokiej rozdzielczości wideo kamery, skanery i drukarki nowej generacji. Oferując transfer 40 razy szybszy niż specyfikacja USB, kontroler VT6202 USB 2.0 jest kompatybilny z głównymi interfejsami, co umożliwia osiągnięcie pełnego zakresu prędkości (wydajności) dla urządzeń zewnętrznych. Kontroler VIA VT6202 USB 2.0. Kontroler VIA VT6202 PCI USB 2.0 jest pierwszym produktem firmy VIA, spełnia normy specyfikacji standardu USB 2.0 i oferuje transfer aż do 480 Mb/s. Obsługując PCI-Bus Power Management Interface, VIA VT6202 posiada zaawansowane opcje zarządzania energią, które pozwalają optymalizować zużycie energii na wejściu/wyjściu. Jednocześnie kontroler gwarantuje wspólną pracę nawet z systemami typu low-power. Produkowany przez TSMC w procesie CMOS 0.22 mikrona lub VIA VT6202 składa się z czterech portów umożliwiających użytkownikowi różnorodne wykorzystanie wyjątkowego standardu USB 2.0. VIA VT6202 dostępny jest w dwóch opcjach jako czteroportowa karta PCI USB 2.0 lub jako kontroler VT6202 PCI USB 2.0 zamontowany na płycie głównej, który oferuje użytkownikom komputerów większą elastyczność. O cenie kontrolera jeszcze nic nie wiadomo

www.viatech.com

KX-P 7100

W ofercie INCOM-u pojawia się nowa drukarka laserowa PANA SONIC. Model KX-P 7100 ma



Cyfrak dla profesjonalisty

Jeśli fotografowanie jest dla kogoś zajęciem, z którego się utrzymuje, i jakość zdjęć wpływa na wykonanie zleceń, to Canon EOS D30 jest aparatem, który pomoże, w osiągnięciu profesjonalnych rezultatów.

Dane techniczne Canon EOS D30

■ Rozdzielczość: do 2160 na 1440 punktów ■ Matryca: 3,25 miliona punktów ■ Migawka: 1/4000 do 30 sekund ■ Powiększenie: zależy od zastosowanego obiektywu ■ Czułość: ISO 100, 200, 400, 800, 1600 ■ Nośnik: karta CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator litowo-jonowy

Canon EOS D30

■ Mike-L

Dotąd w CD-Action pojawiali się głównie opisy urządzeń niezbyt drogie w porównaniu do tych, jakie występują na rynku akcesoriów komputerowych i z komputerami związanych. Tym razem postanowiliśmy przybliżyć konstrukcję, które swymi parametrami przyćmiewają inne ogólnie dostępne produkty, a jednocześnie są przeznaczone dla bardziej wymagających oraz zaawansowanych fotografików.

Umieszczony na sąsiedniej stronie (132) opis cyfrowego aparatu fotograficznego Canon jest przyczynkiem do prezentacji prawdziwego profesjonalnego urządzenia, jakim jest mode Canon EOS D30.

Aparat już na pierwszy rzut oka różni się od innych cyfrowych urządzeń, ponieważ w sprzedaży oferuje się jedynie jego korpus, zaś obiektyw należy dokupić osobno. Komuś może się to wydać niezrozumiałe, gdyż to dopiero obydwie moduły tworzą kompletne urządzenie, jednak profesjonalści docenią tego typu rozwiązanie. Nie trzeba płacić za obiektyw, który może nie będzie wykorzystywany - każdy jest w stanie dobrać taką optykę, jaka będzie mu najbardziej pasowała, a jeśli ma już sprzęt fotograficzny Canon, to najprawdopodobniej będzie mógł go wykorzystać przy pracy z EOS D30. Sprawdziłmy możliwości produktu Canon przy wykorzystaniu obiektywu Ultrasonic 28-105 mm.

Mnogosc wszelkiego rodzaju przycisków, jak też przełączników może przerażać, ale tylko osobę, która nie pracowała dotychczas z nowoczesnymi aparatami fotograficznymi, a do tego cyfrowymi. Dzięki przyciskom i wyświetlaczom - kolorowemu LCD oraz drugiemu, tak zwanemu operatorskiemu - możliwe jest ustalenie wszelkich parametrów aparatu. Co ciekawe, kadrowanie dokonuje się tylko i wyłącznie przy wykorzystaniu wizjera optycznego, ponieważ wyświetlacz pozwala na podgląd wykonanego ostatnio zdjęcia oraz na zarządzanie obrazami zapisanymi na karcie CompactFlash, która jest nośnikiem danych.

Pomiar światła oraz odległości dokonujemy w aparacie poprzez obiektyw, nie zaś - jak ma to miejsce w konstrukcjach słabszej klasy - poprzez czujniki umieszczone na obudowie. W celowniku optycznym wyświetla się następujące informacje: wskaźnik blokady ekspozycji, gotowość lampy błyskowej, ostrzeżenie o niedostatecznym czasie naświetlania, przysłona, wskaźnik punktów autofokusa, skala ekspozycji i wskaźnik ostrości.

Informacje te znajdują się także na wyświetlaczu operatorskim, gdzie dodatkowo można odczytać ustawienia o jakości obrazu (duży lub mały z dokładną lub normalną kompresją), równoważeniu ko ołów (automatyczne, silne światło dzienne, światło dzienne przytłumione, lampy żarowe, lampy fluorescencyjne, oświetlenie lampą błyskową, według wzorca bieli). Znajdziemy tu również informacje o poziomie naładowania akumulatora, włączonym dźwięku, trybie pracy napędu (pojedyncze zdjęcia, serie zdjęć, samowyzwalanie), trybie pracy automatyki ostrości (one shot, AI focus, AI servo), sposobie pomiaru światła (wielosegmentowy, skupiony w małym polu, centralnie ważony uśredniony).

Ufff... Taka wyl'czanka, a przytoczyłem tylko najważniejsze parametry, gdyż na wyliczenie wszystkich, jak też nawet na dość pobieżny ich opis nie starczyłoby całego numeru CD-Action.

Podczas testowania EOS D30 pozwoliłem sobie na wykonanie wielu zdjęć w pomieszczeniach zamkniętych, w plenerze: przy pełnym słońcu oraz zachmurzonym niebie. I muszę przyznać, że nastawy automatyczne działały bardzo dobrze, choć najlepsze efekty uzyskałem dopiero przy ręcznym wyborze opcji. Jakość zdjęć niejednokrotnie była taka sama lub lepsza w porównaniu do tych wykonanych tradycyjnym (analogowym) aparatem, przy czym zastosowałem film o podobnej czułości i później "wskanowałem" zdjęcia do komputera.

Całości dopełnia pakiet dołączonych programów, wśród których są takie pozycje, jak ZoomBrowser EX (transfer obrazów pomiędzy aparatem a komputerem, zarządzanie obrazami, drukowanie zdjęć), PhotoStitch (łączy sekwencje zdjęć w panoramy, tworzy plakaty z wielu obrazów), Remote-Capture (wyzwalanie migawki aparatu za pomocą oprogramowania na komputerze, zdjęcia wykonywane co pewien czas określany w oprogramowaniu).

Nie każdego stać na wydanie kilkunastu tysięcy złotych tylko na korpus aparatu Canon EOS D30, jednak nie jest to sprzęt dla przeciętnego użytkownika, bowiem przeznaczono go raczej dla profesjonalistów lub pasjonatów fotografowania oraz technik cyfrowych. Jeśli macie dużo pieniędzy do wydania, na pewno będzie to dobrze ulokowana gotówka - przypominam, duża gotówka.

Canon EOS D30

Cena: 15 000 zł (korpus) ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, fax (0 22) 572 30 11

■ doskonałe parametry ■ możliwość wymiany obiektywów

■ bardzo wysoka cena

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Testowaliśmy dla Ciebie

TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

Tego jeszcze nie było

W WALCE
Z PODRÓBKAMI
TWIN TURBO
ZMIENIŁA
WYGLĄD
I PARAMETRY
SPRAWDŹ
W SKLEPACH

3 w 1

Kompatybilna z
PLAYSTATION
i PLAYSTATION 2
oraz z PC



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Kąt obrotu koła kierownicy 180°
- Kierownica posiada „wspomaganie”
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- UWAGA! Tego nie ma konkurencja! FORCE FEEDBACK kompatybilny z każdą nową i starą grą
- Do PC podłączana przez port drukarki
- Analogowe pedały
- W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały
- Polska instrukcja

Wyłączna dystrybucja
w Polsce produktów



Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

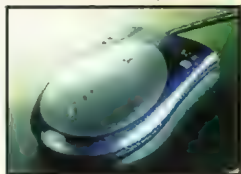
ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82
e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl

Nowości Sprzętowe

możliwość wyrukowania w ciągu jednej minuty do 14 stron A4, zatem każde biuro i szeroka rzesza użytkowników domowych powinna być zadowolona z takiej szybkości (przy 5% zaciemnieniu strony). Dodając do tego wbudowaną funkcję Duplex, która pozwala drukować na obu stronach kartki, zaoszczędzamy przy próbach wydrukować aż 50% papieru. Przecież mało kto wkłada wydrukowane kartki z powrotem do drukarki. KX-P 7100 pozwala jednak na uzyskanie jeszcze większych oszczędności oprócz tego, że w trybie oszczędnym zużywa mniej tonera, to ponadto po dwóch minutach braku danych do druku automatycznie przełącza się w tryb uśpienia i zużywa dzięki temu dużo mniej energii. Drukarka ma również nowoczesny wygląd i ergonomiczne rozmieszczenie panelu kontrolnego, co jest bardzo ważne w codziennej pracy. Jej budowa pozwala na drukowanie na standardowych kartkach papieru, na naklejkach, okładkach oraz grubszych i cieńszych rodzajach papieru. Sugerowana cena netto dla użytkownika końcowego to 1199 zł.

www.portal.incom.pl

HP nagrywa



Firma Hewlett-Packard poinformowała o wprowadzeniu nagrywarki HP CD-Writer cd4re, którą z łatwością można podłączyć do komputera PC za pomocą złącza USB. Aby już w kilka minut później rozpocząć tworzenie dysków CD, nagrywarkę HP CD-Writer cd4re wyposażono w interfejsy USB i technologię "podłącz i pracuj" (plug and play), co umożliwia zapisywanie, jak i ponowne zapisywanie niestandardowych dysków CD. Napęd ten, w cenie około 999 zł brutto, oferuje szybkość zapisu 4x i ponownego zapisu 4x oraz odczytu 6x.

www.hp.com.pl

Studioworks

Firma LG Electronics wprowadziła na rynek nową generację monitorów Studioworks, które są bardziej płaskie niż dotychczasowe monitory z tej linii oraz charakteryzują się kozytnym stosunkiem oferowanych parametrów do ceny. Pierwszy model z nowej linii dostępny w Polsce to SW E700B ma on kineskop FCDT o przekątnej 17 cali (16,0) i z płaską 0,25 mm. Monitor charakteryzuje się rozdzielczością 1024 x 768 przy 85 Hz odświe-



Dane techniczne:

Rozdzielczość: do 1856 na 1392 punkty ■ Matryca: CCD 3 34 megapikseli ■ Migawka: 1/1000 8 sek ■ Powiększenie: 10x (opt.) 4x (cyf) ■ Czułość: ISO 50-400 ■ Nośnik: CompactFlash ■ Podłączenie do PC: USB ■ Zasilanie: akumulator zasilacz

Ciekawy kształt to nie jedyna zaleta cyfrowego aparatu fotograficznego Canon PowerShot Pro90 IS.

Fotografie cyfrowe

Canon PowerShot Pro90 IS

Osobom niezwiązanym z komputerami firma Canon kojarzy się przede wszystkim z wysokiej klasy aparatami fotograficznymi. Od pewnego czasu jednak również użytkownicy komputerów wspominają oprócz skanerów i drukarek o cyfrowych aparatach fotograficznych, które przyciągają uwagę tak wyglądem, jak i parametrami technicznymi.

Maciej Lewczuk

Przyzwyczajaliśmy się już do wysokich cen cyfrowych aparatów fotograficznych, choć ostatnimi czasy dość znacznie obniżyły się w stosunku do kwot, jakie należało uiścić jeszcze kilka miesięcy temu. W ki ku ostatnich numerach prezentowaliśmy konstrukcje z niższej półki, czyli przeznaczone dla "szarego" użytkownika. W niniejszym numerze przedstawimy konstrukcje znacznie bardziej zaawansowane technologicznie, a co za tym idzie - także sporo droższe.

Canon PowerShot Pro90 IS jest cyfrowym aparatem fotograficznym przeznaczonym nie tylko dla użytkowników parających się fotografią amatorsko, ale też dla mniej wymagającego profesjonalisty.

Aparat jest lustrzanką, co znaczy, że obraz jest kadowany w obiektywie i przez lustro dociera do wizjera, lub jak w przypadku urządzeń cyfrowych - także do wyświetlacza ciekłokrystalicznego. Przy naciśnięciu spustu migawki lustro podnosi się i słychać charakterystyczny trzask, zaś odpowiednia porcja światła rzutowana jest na matrycę, i tak zapisywane jest zdjęcie. Całość procesu jest troszkę bardziej skomplikowana, lecz w skrócie tak można to opisać.

Matryca zastosowana w tym urządzeniu składa się z trzech milio-nów trzystu czterdziestu tysięcy punktów światłoczułych, z czego wykorzystuje sto tysięcy mniej. Soczewki w obiektywie zapewniają dziesięciokrotne optyczne powiększenie obrazu, które dodatkowo można wspomóc dwu- i czterokrotnym cyfrowym ZOOM-em, dzięki czemu nawet odległe obiekty "mamy na wyciągnięcie dłoni".

Aparat wyposażono w system, dzięki któremu można ustalić jeden z kilku automatycznych trybów fotografowania. Wśród nich są takie jak stała ostrość (szybkie wykonywanie zdjęć przy maksymalnie szerokim kącie ogniskowej), portrety (mała głębia ostrości, aby obiekt na pierwszym planie oddzielił się od tła), krajobrazy (maksymalna głębia ostrości). Kolejne możliwości to sceny nocne (dłuższy czas naświetlania) czarno-biały tekst lub fotografie artystyczne, stitch assist (częściowo nakładające się na siebie zdjęcia, czyli panorama) oraz obraz ruchomy (sekwencje filmowe w rozdzielczości 320 na 240 wraz z dźwiękiem). Oczywiście, jak przystało na aparat wyższej klasy, operator jest w stanie wybrać jeden z kilku programów ręcz-



Canon PowerShot Pro90 IS wyposażono także w elektroniczny stabilizator obrazu, którego zadaniem jest redukcowanie drgań aparatu podczas wykonywania zdjęć, co jest przydatne przy dłuższych czasach naświetlania, gdzie nawet niewielkie poruszenie może zniweczyć zamiary fotografa.

Automatycznie otwierającą się lampę błyskową można przełączyć w tryb redukcji efektu czerwonych oczu lub wyłączyć całkowicie, a nawet zastąpić zewnętrzną, podłączaną, jak w typowych lustrzankach.

Obrazy zapisywane są na kartach CompactFlash, a obrotowy monitor LCD pozwala tak na kadrowanie, jak i na przeglądanie oraz ustawianie parametrów aparatu. Większość nastaw okonywana jest za pomocą przycisków umieszczonych po prawej stronie na tylnej ścianie urządzenia, a za dane pojawiają się na wyświetlaczu operatorskim, który umieszczono w górnej części aparatu (prawa strona).

Canon PowerShot Pro90 IS jest doskonałym narzędziem dla fotografików, którzy przygotowują publikacje elektroniczne oraz analogowe (gazety, pisma, plakaty i tym podobne). Jeśli ktoś szuka dobrej klasy aparatu fotograficznego o właściwościach lustrzanki, jest to konstrukcja dla niego.

Canon PowerShot Pro90 IS

Cena: 7699 zł* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 672 30 00, faks (0 22) 672 30 11, www.canon.com.pl

■ świetna jakość przy słabym oświetleniu ■ duże powiększenie optyczne ■ wysoka cena

Internet: www.canon.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Lustrzankowy świat



PC-CAM 300 jest znacznie bardziej zaawansowany technologicznie od poprzednich modeli Creative'a.

Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: do 1024 na 768 punktów ■ Matryca: CCD 640 na 480 punktów ■ Powiększenie cyfrowe: brak ■ Nośnik: wbudowane 8 MB pamięć ■ Podłączenie do PC: port USB ■ Zasilanie: 4 baterie AAA

Ślimak to jakowys czy cosik innego?

Creative PC-CAM 300

Mike-L

Kilka kamer internetowych z możliwością wykorzystania w terenie wyszło już z laboratoriów firmy Creative. Z modelu na model charakteryzowały się coraz lepszymi parametrami, jak i dość sporymi możliwościami. Nowa seria tego typu urządzeń na pewno różni się od poprzednich konstrukcji.

Modele WebCam Go firmy Creative, były niemal identyczne jak urządzenia w pełni stacjonarne. Nowa konstrukcja nazwana PC-CAM 300 różni się od poprzedniczek przede wszystkim kształtem, który przypomina mi... ślimaka, a konkretniej jego muszlę. Dzięki temu obudowa doskonale leży w dłoni. Teraz urządzenie jest przede wszystkim cyfrowym aparatem fotograficznym, który można po prostu podłączyć do komputera i użytkować jako kamerę internetową. Wbudowana lampa błyskowa pozwala na wykonywanie fotografii w warunkach niewystarczającej jasności, a dzięki interpolacji można przechwytywać obrazy w rozdzielczości nawet 1024 na 768 punktów.

Spore możliwości przy dość bogatym pakiecie oprogramowania (Creative Oozic Player, PC-CAM Center, WebCam Monitor, PixAround, P xMaker, PixScreen, Microsoft NetMeeting, Ulead Photo Express 4.0) sprawiają, że PC-CAM 300 okazuje się bardzo przydatnym narzędziem.

Zdjęcia oraz filmy (można je zapisywać także w terenie) wykonane za pomocą kamery charakteryzują się jakością jak na tego typu konstrukcję, co jest krokiem naprzód w porównaniu do poprzednich modeli.

Jedynym mankamentem jest brak możliwości rozszerzenia pamięci aparatu, choć może się tylko czeplam, gdyż praca w terenie ma być uzupełnieniem użytkownika PC-CAM 300 na biurku w roli kamery internetowej.

Jeśli nie potrzebujemy zaawansowanych opcji w celu wykonywania zdjęć cyfrowych, a zależy nam na funkcjonalności, to na pewno konstrukcja Creative PC-CAM 300 wydaje się interesująca.

Creative PC-CAM 300

Cena: 750 zł* ■ Dostarczył: Creative Labs (Irl) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66, www.creative.pl

■ świetna jakość zdjęć filmów ■ wbudowana lampa błyskowa ■ podstawka nie pozwala na swobodne kierowanie obiektywem

Internet: www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

W sieci - oko

grudzień 2001 CD-ACTION 133

OD TAK WIELU LAT
SKANUJEMY ŚWIAT

Plustek - lider na rynku
skanerów płaskich!



Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Plustek OpticPro UT16

WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA SLAJDÓW I NEGATYWÓW.

► Układ CCD
► Technologia Pixel by Pixel



Następca bestsellera roku 2000 wielokrotnie nagradzanego OpticPro UT12

- udoskonalony moduł do skanowania slajdów i negatywów
- nowy układ optyczny
- większa ilość rozpoznawanych kolorów
- jeszcze wyższa jakość skanowanych obrazów

GRATIS!



ROZDZIELCZOŚĆ:
• optyczna 600x1200 dpi
• Interpolowana 19200 dpi
LICZBA KOLORÓW:
• 42 bit/pixel (max. 48 bit/pixel)
OBSZAR SKANOWANIA:
• A4 (210 mm x 297 mm)
• slajdy/negatywy 35 mm
PODŁĄCZENIE:
• USB

OPROGRAMOWANIE:
CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type Type 1
File Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
Action Manager 32, Acrobat Reader 4.05
Plesto! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego:
ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType

450.-
550.-z VAT

PLUSTEK ASSISTANCE:
• 2 lata gwarancji
• polska instrukcja instalacji i obsługi
• certyfikat bezpieczeństwa
• pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

Plustek OpticPro UT24

WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA SLAJDÓW I NEGATYWÓW.

► Rozdzielczość optyczna 1200x2400 dpi !!!

► Układ CCD
► Technologia a Pixel by Pixel



ROZDZIELCZOŚĆ:
• optyczna 1200x2400 dpi
• interpolowana 19200 dpi
LICZBA KOLORÓW:
• 42 bit/pixel (programowo rozszerzalne do 48 bit/pixel)
OBSZAR SKANOWANIA:
• A4 (210 mm x 297 mm)
• slajdy/negatywy 35 mm (36x24 mm)
PODŁĄCZENIE:
• USB
OPROGRAMOWANIE:
Picture Publisher 8.0
CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type Type 1
File Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
Action Manager 32
Acrobat Reader 4.05
PLUSTEK ASSISTANCE:
• 2 lata gwarancji
• polska instrukcja instalacji i obsługi
• certyfikat bezpieczeństwa
• pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

737.-
899.-z VAT

PLUSTEK ASSISTANCE:
• 2 lata gwarancji
• polska instrukcja instalacji i obsługi
• certyfikat bezpieczeństwa
• pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

Plustek OpticPro UA18

Wbudowany podajnik do dokumentów pojemność: 15 kartek, szybkość: 8 stron/min.



GRATIS!

SZYBKOŚĆ SKANOWANIA:
• ko: A4 75 dpi - 4 sek.*
• tekst A4 300 dpi - 6 sek.*
• ko: A4 300 dpi - 26 sek.*
• 4 sek. autokorektura
• skanowanie z podajnika 8 stron/min.
ROZDZIELCZOŚĆ:
• optyczna 600x1200 dpi
• interpolowana 19200 dpi
LICZBA KOLORÓW:
• 42 bit/pixel (max. 48 bit/pixel)
PODŁĄCZENIE:
• port USB
PLUSTEK ASSISTANCE:
• 2 lata gwarancji
• polska instrukcja instalacji i obsługi
• certyfikat bezpieczeństwa
• pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

OPROGRAMOWANIE:
CorelDRAW 8 classic
CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
- Czcionki True Type Type 1
File Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
Action Manager 32, Acrobat Reader 4.05
Plesto! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwizacyjnego:
ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType

819.-
999.-z VAT

Uwaga! Zmiana siedziby firmy! Od listopada zapraszamy na ul. Emaliową 28, 02-295 W-wa.

tel. (0 22) 853 7000
http://www.plustek.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błądów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

żania. Urządzenie ma 4 ustawienia fabryczne i 25 ustawień użytkownika - menu monitora jest wyświetlane na ekranie (funkcja OSD). SW E700B spełnia szereg norm bezpieczeństwa, ergonomii i oszczędności energii, m. n. TUV-GS, MPR-II, TCO-99, ISO9241-3 i EPA. Urządzenie zużywa 74 W mocy w trakcie pracy i waży 16 kg netto. SW E700B wyposażono w powłokę antyrefleksyjną, antyodblaskową i antystatyczną AGARAS. Urządzenie jest już dostępne w sprzedaży, a jego cena detaliczna wynosi 1049 zł.

www.lge.pl

Nowy projektor SHARP-a



SHARP - prekursor w produkcji projektorów multimedialnych - coraz wyraźniej zaznacza swoją obecność na rynku polskim, wprowadzając kolejne interesujące urządzenia. Aktualnie SHARP Polska wprowadza do sprzedaży projektor multimedialny PG-C20XE.

Podstawowe parametry urządzenia to rozdzielczość podstawowa 1024 x 768, siła światła 1000 ANSI lumenów i kontrast 500:1, dzięki którym osiągnięty został doskonały, jakości obraz z komputera i źródła wideo. Projektor SHARP PG-C20XE dodatkowo wyposażono w funkcję bezprzewodowej obsługi myszy komputerowej, korekcję efektu trapezowego oraz "elektroniczną lupę". Dzięki systemowi automatycznego dostrajania do sygnału samoczynnie podejmuje pracę z podłączonymi urządzeniami źródłowymi. Gniazda RGB (komputerowe) oraz wideo i S-video pozwalają na podłączenie wszystkich popularnych urządzeń wizyjnych.

SHARP PG-C20XE to urządzenie o niewielkich wymiarach i wadze 2,5 kg. Jest ciekawą propozycją dla wszystkich użytkowników poszukujących mobilnego narzędzia do wykonywania prezentacji multimedialnych.

www.sharp.pl

Titanium

Czymś, co powinno zainteresować każdego aktywnego komputera, są karty graficzne LEAD-TEK-a z serii Titanium. Firma



Dane techniczne Pentagram Predator 56USB

Procesor: ST Podłączenie: Port USB Obsługiwane standardy: V.90 i K56flex



Dane techniczne Pentagram Dark 56X

Procesor: Lucent Technologies Podłączenie: Port COM Obsługiwane standardy: V.90 i K56flex

Pentagram Dark 56X i Predator 56USB

■ Mike-L

Złącze USB gości w komputerach już od dłuższego czasu, w związku z czym możliwe jest kupno wszelkiego rodzaju akcesoriów komputerowych korzystających z tego łącza jako interfejsu do przesyłania danych. Modemy podłączane poprzez to gniazdo nie zdobyły jeszcze zbyt dużego uznania wśród klientów z powodu dość wysokich cen.

W nasze ręce trafiły modemy zewnętrzne podłączane właśnie poprzez szeregowe łącza USB, ale także poprzez port COM, który znany jest od początków istnienia komputerów PC.

Na początku przybliżę nieco konstrukcję tradycyjną, to znaczy podłączaną do portu COM, a mianowicie modem Pentagram Dark 56X. W pudełku oprócz modemu owiniętego w półprzezroczystą folię ochronną znajduje się zasilacz, niezbędne przewody oraz oprogramowanie i instrukcja w języku polskim. Dokumentacja krótko opisuje (brak zdjęć, rysunków) proces podłączenia modemu do komputera. Wprawdzie orak cłuźszego opisu za barzo nie przeszkadza - wtyczki pasują tylko do odpowiednich gniazd - lecz mógłby on być bardziej przejrzysty. Po instalacji sterowników oraz odpowiednich programów, wśród których znajduje się aplikacja Super Voice 2.2 PL (centrum komunikacji głosowej, faksowej oraz przesyłu danych poprzez Internet), można przystąpić do konfiguracji połączenia do Internetu, w czym pomaga asystent systemu Windows. Następnie można przystąpić do łączenia się z dostawcą usług, w naszym przypadku był to numer 0 202122. Za każdym razem udawało się połączyć (z redakcją), niestety zdarzały się próby nieudane (przy dużej odległości od centrali - zasumione łącza). W większości przypadków udawało się modemowi wynegocjować połączenie z prędkością ponad 50 kilobitów na sekundę. Transfer danych pobieranych poprzez protokół FTP był niemal identyczny jak szybkość czytania testowej strony WWW i utrzymywał się na średnim poziomie 4,3 kilobajtów na sekundę. Wysyłanie faksów także nie nastroczało żadnych problemów.

Modem Pentagram Predator 56USB umieszczony jest w znacznie mniejszym opakowaniu niż poprzednia konstrukcja, gdyż nie jest

on większy od paczki papierosów (przepraszam za porównanie, ale nie znalazłem lepszego). W tym przypadku jest to urządzenie komunikujące się z komputerem poprzez wymienione na początku tekstu łącze USB i nie zawiera tak wielu elementów elektronicznych jak poprzedni modem, a co ciekawe - nie potrzebuje zewnętrznego źródła zasilania, gdyż niezbędną energię pobiera z portu USB. Pewnym mankamentem w stosunku do poprzednika może być brak diod sygnalizujących stan pracy, lecz myślę, że przy tak prostych konstrukcjach nie jest to za bardzo potrzebne. Dzięki zastosowaniu złącza USB i braku dodatkowych zewnętrznych przełączników czy przewodów (oprócz telefonicznego i łączącego z pecetem) instalacja nie powinna nastroczać większych problemów. System sam wykryje nowy sprzęt i poprosi o sterowniki znajdujące się na płycie CD zawierającej także opisaną wcześniej aplikację Super Voice 2.2 PL.

Podczas testów na redakcyjnych oraz zasumionych łączach urządzenie sprawowało się znakomicie, gdyż praktycznie wszystkie próby połączenia się z numerem 0 202122 zakończyły się sukcesem. Szybkość wynosiła za każdym razem ponad 50 kilobitów na sekundę, a transfery danych testowych (FTP i WWW) wyniosły średnio (10 prób dla każdego rodzaju danych) 5,1 kilobajta na sekundę.

Jeśli potrzebujecie zewnętrznego modemu, dzięki któremu można połączyć się z Internetem lub przestać faks z komputera, to konstrukcje sygnowane logo Pentagramu godne są wzięcia pod uwagę.

1 Pentagram Dark 56X

Cena: 260 zł* Dostarczony: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853-70-00, faks (0 22) 843-91-66

możliwość podłączenia do każdego komputera z portem COM estetyczny wygląd

ściągnięcie danych mogłoby być szybsze

Internet: www.mmv.com.pl

1 Pentagram Predator 56USB

Cena: 199 zł* Dostarczony: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853-70-00, faks (0 22) 843-91-66

małe gabaryty prosta instalacja wymagany system obsługujący USB

Internet: www.mmv.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Przezroczyste i internetowe



Dane techniczne

Pamięć wbudowana/max: 32 MB/96 MB
Zasilanie: jeden akumulator AA (lub bateria)
Transfer danych: poprzez USB
Rozszerzenie: miejsce na kartę SmartMedia
Słuchawki: brak (opcjonalne)

Nomad jest jednym z przenośnych urządzeń, które odtwarzają muzykę zapisaną w popularnych formatach audio oferowanych przez firmę Creative.

Tubylec czy jakoś tak...

Creative Nomad IIc

■ Mike-L

Przenośne odtwarzacze plików MP3 zyskują od kilkunastu miesięcy coraz szerszą rzeszę zwolenników. Również firmy produkujące sprzęt audio, zauważywszy nowe trendy, projektują mniejsze, doskonalsze i coraz tańsze urządzenia, które służą do odtwarzania muzyki zapisanej w formie cyfrowej.

Podobnie rzecz się ma, jeśli chodzi o firmę Creative, która niedawno zaprezentowała konstrukcję o nazwie Nomad IIc (DAP-3205). Jest to małe, przenośne urządzenie, które wyposażono w 32 MB wbudowanej pamięci, rozszerzanej kartami SmartMedia nawet do 96 MB, dzięki czemu można załadować od pół do półtora godziny dźwięku o jakości zbliżonej do tej z CD. Duży wyświetlacz oraz dobrze umiejscowione przyciski pozwalają na wygodną nawigację po menu urządzenia, jak i na obsługę procesu odtwarzania. Dodatkowo wyświetlany jest tytuł utworu, czas odtwarzania, typ pliku oraz jego parametry (bitrate), głośność, poziom naładowania baterii oraz tryb DSR. Nomad jest także w stanie pracować jako cyfrowy dyktafon, ponieważ ma wbudowany mikro-

fon oraz system kompresujący dźwięk. Zasilanie jedną baterią AA sprawia, że urządzenie charakteryzuje się niezbyt dużą wagą.

Dźwięk, jaki generuje Nomad, jest doskonałej jakości, którą dodatkowo można poprawić, wybierając jedno z predefiniowanych ustawień DSP (pogłos, basy, sopran) lub ustawiając ręcznie basy i sopran.

Do zestawu nie dołączono słuchawek, ponieważ są one opcją, dzięki której każdy użytkownik może dokupić takie, jakie mu bardziej odpowiadają (z pałką, "douszne" lub inne).

Creative Nomad IIc jest godnym polecenia urządzeniem, które powinno zadowolić nawet wybrednych użytkowników.

1 Creative Nomad IIc

Cena: 650 zł* Dostarczony: Creative Labs (Int) Ltd., Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (0 22) 853 02 66, www.creative.pl

dobra jakość dźwięku zasilanie jedną tylko baterią

brak słuchawek w zestawie

Internet: www.soundblaster.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dn. u składu tekstu

Coraz tańsze...

grudzień 2001 CD-ACTION 135

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY

Szybkość i niezawodność
W sieci

Dark 56X

PROCESOR: Lucent Technologies
PODŁĄCZENIE: port szeregowy
SZYBKOŚĆ MAX: 56Kbps (V.90, V.34, V.32bis i inne)
KOREKCJA: MNP 2-4, V.42
KOMPRESJA: MNP 5 i V.42bis
FAXS: Klasa 1
OPROGRAMOWANIE: Super Voice PL, Internet Explorer
STEROWNIKI DLA: Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
WYMAGANIA: PC 486/Pentium, Win 3.1/95/98/NT 4.0/2000/Me
POLSKA INSTRUKCJA INSTALACJI I OBSŁUGI

**213.-
260.- z VAT**

Predator 56USB

PROCESOR: ST
PODŁĄCZENIE: Port USB
Obsługiwane standardy: V.90 i K56flex

**139.-
170 z VAT**

OmEn 2 56!

PROCESOR: Motorola
PODŁĄCZENIE: PCI
SZYBKOŚĆ MAX: 56Kbps (V.90, V.34, V.32bis i inne)
KOREKCJA: V.42, MNP2-4
KOMPRESJA: V.42bis, MNPS
FAXS: Klasa 1
OPROGRAMOWANIE: Chyenne Bitware, Internet Explorer
STEROWNIKI DLA: Windows 95/98/2000/NT/Me, Linux
WYMAGANIA: Pentium 200MHz lub szybszy, Win95/98/NT 4.0/2000/Me/Linux
DODATKOWE FUNKCJE: automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący, jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
POLSKA INSTRUKCJA INSTALACJI I OBSŁUGI

**63.-
77.- z VAT**

Nowość!!!

Sterowniki do Linuxa

OmEn 2 56!

Dobry Omen
za jedyne 63 zł !!!

PROCESOR: Motorola
PODŁĄCZENIE: PCI
SZYBKOŚĆ MAX: 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
KOREKCJA: MNP 2-4, V.42
KOMPRESJA: MNP 5 i V.42bis
FAXS: Klasa 1
OPROGRAMOWANIE: Super Voice (polska instrukcja), Internet Explorer
STEROWNIKI DLA: Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
WYMAGANIA: Pentium MMX, Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
DODATKOWE FUNKCJE: automatyczna sekretarka i telefon głosomówiący (wymagana karta dźwiękowa)
POLSKA INSTRUKCJA INSTALACJI I OBSŁUGI

**63.-
77.- z VAT**

Nowość!!!

Następca modemu Omen - wielokrotnego zwycięzcy testów:

TOP10

1 miejsce - styczeń 2001 1 miejsce - listopad 2000

Diablo 56X

Predator 56USB

Diablo 56!

hEx 56!

**245.-
299.- z VAT**

**163.-
199.- z VAT**

**123.-
150.- z VAT**

**72.-
88.- z VAT**

W ofercie również:

Diablo 56X

Predator 56USB

Diablo 56!

hEx 56!

**245.-
299.- z VAT**

**163.-
199.- z VAT**

**123.-
150.- z VAT**

**72.-
88.- z VAT**

02-673 Warszawa
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 66
e-mail: handlowy@mmv.pl

Uwaga! Zmiana siedziby firmy!
Od listopada zapraszamy na ul. Emaliową 28, 02-295 W-wa.

tel. (0 22) 853 7000
<http://www.pentagram.pl>

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Nowości Sprzętowe

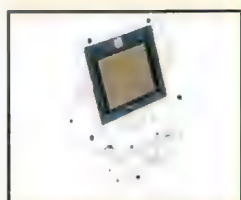
Leadtek rozpoczęła produkcję nowych kart graficznych opartych na chipsecie Nvidii z serii Titanium. Produkowane będą 3 nowe modele o rozdzielczości maksymalnej 2048 x 1536 @ 75:

Model	Wersja	Wersja	Wersja
MAP-K510	5.25"	5.25"	5.25"
MAP-6310M	5.25"	5.25"	5.25"
MAP-6310M	5.25"	5.25"	5.25"

Dystrybutor, firma Pronox, będzie rozprowadzała wszystkie z prezentowane modele akcelera torów.

www.pronox.com
www.leadtek.com.tw

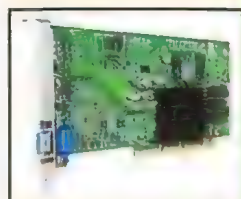
LCD i GameCube



Firma Interact zapowiada produkcję przenośnego monitora LCD dla konsol Nintendo GameCube. Urządzenie będzie wyposażone w wyświetlacz o przekątnej 5,4 cala oraz dwa głośniki. Do zestawu producent dołączy kartę umożliwiającą zasilanie z samochodowego gniazda za palniczki. Monitor będzie kosztował 150 USD, a za dodatkowe 50 USD można będzie dokupić akumulatory pozwalające na zasilanie konsoli i wyświetlacza przez 2,5 godziny. Mobile Monitor bo tak nazywa się urządzenie dostępny jest już w wersji dla konsoli Sony PSOne. Wersja dla GameCube'a powinna pojawić się równocześnie z premierą konsoli. Na zdjęciu Mobi e Monitor dla PSOne. Prawdopodobnie największą zmianą wprowadzoną w wersji dla GameCube'a będzie... kolor obudowy

www.asiablitztech.com

Radeon



7000 i 7200 to nowe karty graficzne zbudowane w oparciu o procesory ATI Radeon o takich samych oznaczeniach. Modele różnią się od siebie ilością zamontowanej pamięci SDRAM. Pierwszy ma zamontowane 32 megabajty, a drugi 64 megabajty. Ceny to odpowiednio, 79 i 99 dolarów amerykańskich.

www.ati.com



MAP-K510

Dane techniczne:

Interfejs wewnętrzny: IDE ■ Interfejs zewnętrzny: USB
Obsługiwane urządzenia: napędy 5,25" (np. CD ROM)
Dodatkowe: zewnętrzny zasilacz sieciowy



MAP-6310M

Dane techniczne:

Interfejs wewnętrzny: IDE ■ Interfejs zewnętrzny: USB
Obsługiwane urządzenia: napędy 3,5" (HDD MO)
Dodatkowe: zewnętrzny zasilacz sieciowy

Podłączmy sobie coś do USB

MAP-K510 i MAP-6310M

Często zdarzało się niejednemu czytelnikowi CD-Actiona przenosić dane na dysku twardym w specjalnej szufladzie bądź bez niej (luzem). Problemy pojawiały się, gdy ktoś nie miał odpowiedniej kieszeni (do szuflady) lub nie mógł otworzyć obudowy komputera (gwarancja) albo docelową maszyną był notebook.

techNICK

Aby rozwiązać tego typu problemy, tworzono już rozmaite konstrukcje. Wraz z wprowadzeniem uniwersalnych łącz, takich jak USB lub IEEE1394, zaczęto oferować wiele specjalnych wersji napędów CD-ROM, nagrywarek czy nawet twardych dysków zamkniętych w specjalnych obudowach.

Do naszego laboratorium trafiły obudowy, dzięki którym do dowolnego komputera wyposażonego w złącze USB oraz systemu operacyjnego obsługującego ten port można dołączyć dowolne urządzenie. No może niezupełnie, ale na pewno każdy napęd CD, włącznie z nagrywkami, a także dysk twardy podzielony na partycje logiczne i z interfejsem IDE.

Jako pierwszą testowaliśmy obudowę MAP-K510, która ma umożliwić proste i bezproblemowe podłączanie urządzeń IDE zazwyczaj montowanych w obudowie w miejscu na napędy 5,25 cala. Po odkręceniu jednej śruby, znajdującej się w tylnej części urządzenia, zdejmujemy się pokrywę i we wnętrzu przymocowujemy napęd (śruba dołączona), podłączając przewód IDE, zasilający oraz - w przypadku CD-ROM-ów - także kabelki audio. Te ostatnie są podłączone do umieszczonych w tylnej części obudowy stereo-fonicznych gniazd chinch. Przyznam, że przy wkładaniu i mocowaniu napędów trzeba zachować ostrożność, ponieważ blaszki służące jako prowadnice montażowe są dość cienkie - można się trochę pociąć (jednak plaster z opatrunkiem okazuje się świetnym wynalazkiem).

MAP-K510

Cena: 460 zł ■ Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., 51-171 Wrocław, ul. Czajkowskiego 75/5, tel./faks (0 71) 326 01 36 www.maxcomp.pl

prosta obsługa ■ estetyczny wygląd
trzeba uważać przy montażu

Internet: www.icintracom.com.pl

MAP-6310M

Cena: 460 zł ■ Dostarczył: MAX COMPUTERS Sp. z o.o., 51-171 Wrocław, ul. Czajkowskiego 75/5, tel./faks (0 71) 326 01 36 www.maxcomp.pl

łatwa obsługa ■ estetyczny wygląd
hm... mogą być tańsze

Internet: www.icintracom.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane opakowane

Plextor PX-W2410TA to nagrywarka, która jest cicha, szybka i bezpieczna, a na dodatek oferuje się na nią dwuletnią gwarancję.



Dane techniczne

Interfejs: IDE
Bufor: 4 MB
Zapis CD-R/RW: 24x/10x
Odczyt CD: 40x
Overburning: tak
Zabezpieczenie Buffer Underrun: BURN Proof
Oprogramowanie: Nero Burning ROM 5.5, InCD

Nowoczesna i długowieczna

Plextor PX-2410TA

Maciej Lewczuk

Wielu producentów nagrywarek zaopatruje własne konstrukcje w coraz wymyślniejsze technologie, które poprawiają bezpieczeństwo wypalania krążków. Jednakowoż kupujący najczęściej otrzymuje jedynie roczną gwarancję obejmującą poprawność działania urządzenia.

Znana z produkcji wysokiej klasy napędów CD-ROM i CD-RW firma Plextor zaprezentowała niedawno najnowszą nagrywarkę oznaczoną symbolem PX-W2410TA. Urządzenie to charakteryzuje się nie tylko szybkim wypalaniem danych na płytkach, ale też wbudowaną technologią BURN Proof i czteromegabajtowym buforem danych, które zapewniają bezpieczne nagrywanie. Dodatkowo, który powinien zainteresować osoby nagrywające dużo i na płytkach o "podejrzanej" jakości, jest technologia PowerRec I (Plextor Optimised Writing Error Reduction Control) - rozwiązanie to polega na przetestowaniu jakości nośnika przed rozpoczęciem procesu nagrywania i jeśli tylko możliwości oprogramowania na to pozwalają (a dołączony Nero Burning ROM obsługuje tego typu proces), zmniejsza ono ustaloną

prędkość wypalania do poziomu "bezpiecznego" dla płytki i danych.

Przeprowadzając testy, sprawdziliśmy wypalanie krążków przeznaczonych do prędkości 24x (TDC), jak również płytek niefirmowych, które według sprzedawców można wypalić maksymalnie z dwunastokrotną szybkością. Odpowiednie nośniki pozwalały na pełne wykorzystanie możliwości Plextora PX-W2410TA, a niefirmowe krążki wypalono raz z dwunasto-, a raz z szesnastokrotną prędkością.

Jeśli zatem ktoś szuka naprawdę szybkiej i bezpiecznej nagrywarki, ponadto z dwuletnią gwarancją, która jednocześnie przy najwyższych prędkościach wypalania nie powoduje przykrego dla ucha hałasu, to Plextor PX-W2410TA jest idealną konstrukcją.

Plextor PX-W2410TA

Cena: 1200 zł ■ Dostarczył: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiełłowska 74, tel. (0 22) 675 45 10, faks (0 22) 675 43 10, www.alstor.com.pl

technologia PowerRec ■ 2 lata gwarancji
cena

Internet: www.plextor.com

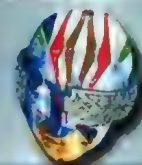
*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobra acz droga.

grudzień 2001 CD-ACTION 137

GAINWARD
Po prostu szybszy...

Najszybsze
karty graficzne
świata!



GeForce3 PowerPack !!! VIVO

64 MB
1557.9
CENT

GeForce3 GS
- najszybszy na rynku !!!

"(...) jest ona zdecydowanie najlepszym rozwiązaniem do najnowszych, wymagających gier."

Gainward GF3 najszybszy w teście Chip-a!
"GeForce3 (...) okazał się najszybszą testowaną kartą graficzną."

TERAZ GAINWARD - producent najszybszych kart graficznych świata prezentuje następcę GeForce3: **GeForce3 Ti**

GeForce3 PowerPack !!!
Ti / 550 XP VIVO

PROCESOR:
GeForce3 Ti
PAMIĘĆ:
64MB DDR 3,6ns taktowana częstotliwością 550MHz
WBUDOWANY MODUŁ VIVO (Video In, Video Out) oraz złącze DVI
praca w trybie Enhanced

orientacyjna cena: 1770 zł (2160 zł z VAT)

zadzwoń - zapytaj - zamów

GeForce2 MX TWINVIEW / VIVO

32 MB
590.9
CENT
3.5ns!

OBŚŁUGA DWOCH MONITORÓW

PROCESOR:
GeForce2 MX400
TAKTOWANIE RDZENIA:
240MHz
TAKTOWANIE PAMIĘCI:
240MHz
PODZIAŁ PAMIĘCI:
32MB SDR 3.5ns
RAMDAC:
350MHz
ROZDZIELCZOŚĆ PRZY 85Hz:
1920x1200x32bit
DODATKOWE FUNKCJE:
TV-Out
Video In
Video Out
podwójne wyjście VGA

OPROGRAMOWANIE:
WinDVD 2000 PL
U-Lead VideoStudio 5.0
PowerVCR II
ExpertTool
GWARANCJA 3 LATA
* Domyślne ustawienia Enhanced

1 miejsce w teście 7 kart GF2MX 400 2.08.01

orientacyjna cena: 787 zł (960 zł z VAT)

zadzwoń - zapytaj - zamów

GeForce2 Ti

GeForce2 Ti / 500 XP VIVO

PROCESOR:
GeForce2 Ti
PAMIĘĆ:
64MB DDR 4.0ns taktowana częstotliwością 500MHz
WBUDOWANY MODUŁ VIVO (video in, video out)
praca w trybie Enhanced

orientacyjna cena: 787 zł (960 zł z VAT)

zadzwoń - zapytaj - zamów

MV 02-673 Warszawa
ul. Konstruktorska 4
tel. (0 22) 853 7000
faks (0 22) 843 91 68
e-mail: handlowy@mmv.pl

Uwaga! Zmiana siedziby firmy!
Od listopada zapraszamy na ul. Emaliową 28, 02-295 W-wa.

tel. (0 22) 853 7000
http://www.mmv.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Reklama nie stanowi oferty handlowej.

Trzy magiczne liczby:

66 21 7,5

66 - tyle zaoszczędzisz, kupując prenumeratę na 12 miesięcy.

cena w prenumeracie:

13 zł x 12 miesięcy = 156 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 12 miesięcy = 222 zł

różnica = 66 zł

66

21 - takie oszczędności daje prenumerata 6 numerów

cena w prenumeracie:

15 zł x 6 miesięcy = 90 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł

różnica = 21 zł

21

7,5 - tyle da się zarobić w 3 miesiące przy czytaniu CD-Action

cena w prenumeracie:

16 zł x 3 miesiące = 48 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł

różnica = 7,5 zł

7,5

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje! Ponadto oszczędzasz czas: ZAWSZE o tydzień przed innymi czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszkorować do kiosku.



Czytelnicy do piór!

Do rozdania 20 wiecznych piór Parkera i Watermana dla mistrza!

Powszechnie wiadomo, że użytkownicy komputerów tracą umiejętność estetycznego pisania za pomocą długopisów. Proponujemy następującą zabawę: napiszcie odręcznie na kuponie promocyjnym takie zdanie: "Oplaca się prenumerować CD-Action, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku".

Komisja redakcyjna oceni charakter pisma i przyzna specjalne nagrody. Będą nimi pióra firmy Parker i Waterman. Błogosławieństwa! To oczywiście o wiecznym piórze piszemy ładniej! Termin promocji upływa z dniem 14 XI 01.

Imię
nazwisko
dokładny adres
telefon e mail

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data Podpis

13

Szczęśliwa Trzynastka!

Już w grudniu trafi do sprzedaży specjalny numer CD-Action. Będzie oznaczony numerem 13. Wszystko w nim będzie specjalne, dlatego warto go mieć.

UWAGA! UWAGA! UWAGA!

13 CDA będzie traktowany jako "normalny", kolejny numer w prenumeracie. Otrzymają go wszyscy, którzy opłacili odpowiednią liczbę numerów. Na przykład prenumerata wykupiona na rok, a zaczynająca się w czerwcu, obejmuje 12 numerów. Pierwszy numer wysłany do domu to 6/2001, następnie to 7/2001, 8/2001, 9/2001, 10/2001, 11/2001, 12/2001, 13/2001, 1/2002, 2/2002, 3/2002, a ostatni to 4/2002. W takim przypadku prenumerata obejmuje również numer 13.

To łatwo policzyć:

- ☒ jeśli prenumerata była wykupiona na 3 numery, a 13/2001 to numer 4 w kolejności
- ☒ jeśli prenumerata była wykupiona na 6 numerów, a 13/2001 to numer 7 w kolejności
- ☒ jeśli prenumerata została wykupiona na 12 numerów, a 13/2001 to numer 13 w kolejności

trzeba będzie kupić go sobie w kiosku.

Czytelnicy do piór!

Co należy zrobić?

1. opłaci roczną lub półroczną prenumeratę
2. mieć dowód wpłaty włożony do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zalecane zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Bombowickiej 50/51) z dopiskiem: CZYTELNICY DO PIÓR
6. w numerze specjalnym CD-Action odszukać listę zwycięzców, a na niej własne nazwisko
7. listy do redakcji CDA w przyszłości pisać piórem przyslanym przez nas do domu

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

od miesiąca luty /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

od miesiąca luty /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

od miesiąca luty /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

od miesiąca luty /2002
☐ 3 numery 48,00zł
☐ 6 numerów 90,00zł
☐ 12 numerów 156,00zł
☐ CDA z DVD nr 3 15,00zł
☐ numery archiwalne

Wydając zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT, Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Wydając zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Wydając zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT Nasz NIP:

☐ Upoważniam firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Wydając zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych, marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Tak, tak, wiemy, znowu ta coroczna paranoja z kalendarzem. Tzn. to jest grudniowy numer, a wy go czytacie w listopadzie itp. Zatem nie wiadomo, czy składać wam życzenia świąteczne teraz, czy za miesiąc (a życzenia noworoczne w lutym?!). Ale do tego już chyba i my, i wy trochę przywykliście. Zresztą dla nas święta to nie data w kalendarzu - a stan umysłu. Więc nieważne, jaki dzień - świąteczne życzymy wam wszystkiego najlepszego w 10. w łosiach hurtowych. :) I tyle. A teraz zapraszamy do lektury AR, wizyt na kanale #cdaction na IRC-u (szczególnie w piątki w godz. 14-16; pogadamy na żywo), jak i do lektury Action Maga na CD. No i czytacie FAQ jest na CD!

Pokora i wstyd po uczynionym grzechu daleko są miłsze Bogu niż pycha po spełnieniu dobrego uczynku. [Św. Augustyn]

Jak mamy pisać?

Recenzje (...) Lanie wody i jeszcze raz lanie wody, byleby tylko było coś napisane. Autor recenzji pisze, jak to musiał się natrudzić, aby napisać (...), jak przebiega instalacja, przedstawia nam jakąś historyjkę lub opowiadanko, porównuje do książek czy też filmów itp. I tak schodzi mu na tym 60% recki, a ja nadal nie wiem, o czym jest gra, jakie są postacie czy wrogowie oraz jakie bronie i umiejętności itp.

Wiesz, na czym polega problem? Nie znasz znaczenia słowa "recenzja". Oczekujesz PRZEWODNIKA po grze albo SKRÓTU INSTRUKCJI. A my robimy - RECENZJE. Chcemy wam pokazać nie tylko grę, ale też nasze WRAŻENIA wynikające z grania. Bo co ci po wiedzy, że w grze jest 118 poziomów, jeśli zakupisz grę i po trzecim etapie ze zmudzeniem nacisniesz reset?!

Zawsze pominięcie jeden z tych elementów. Dobrze, że opisujecie jeszcze grafikę i muzykę. Dąceniam pracę osób piszących te recenzje i wiem, że nie jest łatwo napisać coś takiego, ALE NIE TO MNIE W RECENZJACH INTERESUJE!!!

Wiesz, jakbym napisał, że mnie NIE INTERESUJE, co ciebie nie interesuje, i dał do zrozumienia, że z tego powodu zakazuje ci o tym pisać, tobyś się pewnie obraził, że chamsko odpowiadam... :)

Kiedy czytam jakąś recenzję, to znaczy, że dana gra wpadła mi w oko i, zanim ją kupię, chciałbym O NIEJ wiedzieć coś więcej, a nie dowiadywać się o jakichś bzdetach.

Od tego jest demo i, na przykład, informacje w Internecie. W ostateczności instrukcja, którą można przejrzeć przed zakupem. My zaś informujemy, czy gra jest ciekawa czy nie, czy nas wciągnęła i ostatecznie - czy warto ją (naszym zdaniem) kupić. (A nieco informacji o levelach itd. też się zawsze znajdzie.) Dla nas to ważna sprawa, a nie bzdet.

Jeśli nie macie o czym pisać, to rozwinicie bardziej temat o ww. broniach, postaciach itp. i przedstawicie jakieś szczególne ciekawostki, jakie są w danej grze.

To robimy w poradnikach, solucjach itd. I mamy o czym pisać...

Niekiedy wasza recenzja staje się krytyką samej gry.

A nie wolno krytykować gier? Hm.

Wiem: nie powinienem uczyć księdza pacierza - do brze wiecie, co macie pisać, ale do tej pory było i nadal jest to nudne.

Właśnie. Dobrze wiemy, co mamy pisać... Zaufaj nam, Luke. Kiedyś zobaczysz, że mieliśmy rację.

Co innego recenzje nisko ocenianych gier. Skoro chcecie o nich pisać, nie ma problemu (poza zbyt-czym miejscem) - piszcie, co chcecie, i tak tego nie przeczytam. Już po zdjęciach widzę, czy będzie mnie ona interesować.

Rozumiem, że skoro tak, to najlepiej w ogóle nie pisać, wystarczą obrażki i ocena? Ew. obrażki + wyliczanka: x poziomów, xx potworów, xxx bronie. I będzie dobrze? Sorry, ale my mamy większe ambicje niż przepisywanie "features" z instrukcji. Bo po co wtedy grać? Screeny i takie informacje ściąganie się z Sieci, i po sprawie. Wystarczy jeden człowiek, który zna angielski, i już można robić "pismo".

Dodam tylko, że jednak nie wszystkie są złe, ale to

tylko jakieś 10% na każdy miesiąc. Świnka (...), jedyna rzecz mnie zdenerwowała. Pisałście w niej o grze Unreal. Autor tak się nią podniecał, że chyba o mało co nie dostał orgazmu. Ja nie lubię tej gry, a bardzo lubię gierki FPP. Denerwuje mnie to, jak się nią podniecać.

A nas denerwuje, kiedy ktoś uważa, że to jego gust jest miarą wszechrzeczy. Uważasz się za pępek świata czy co? Mi ANI TROCHĘ nie przeszkadza, że nie lubisz Unreala, tobie zaś tak samo nie powinno przeszkadzać, że go ktoś uwielbia. Proste. PS A jakbym napisał (tak jak ty w wyciętym kawalku o Unrealu), że Quake to ściwro, tobyś pewnie pęktł ze złości i oburzenia...

Sufler - może być, pod warunkiem że opisujecie tam gry, które daliście jako pełne wersje. Od innych solucji jest Action Plus.

Już nie jest od solucji. I to od ładnych paru miesięcy. AP to teraz "normalne" pismo o grach. Obudź się! :)

Action Redaction - masakra. To ogółem, a dokładnie to: po pierwsze - wasze odpowiedzi. Czytelnicy bardzo się oburzają na to, że ich lekceważycie i tak w kółko. Macie poczucie humoru, ale czasem wyrażacie się nim w nieodpowiednim miejscu i czasie.

Na przykład tu i teraz?

Tak samo jak innym zależy mi na szczerej odpowiedzi na poważne pytania, a ten list jest poważny (przynajmniej tak mi się wydaje).

Toteż całkiem poważnie ci parę razy dokopaliliśmy. Nie masz żalu, jak mniemam? :)

(...) Ale poza tym wszystkim jesteście dobrym piśmem - dużo lepszym od innych.

Peju z Z.G.

Żeby nie było, że autor TYLKO krytykował - chwalił też i to dużo. Ale że trzeba było list mocno skrócić (naprawdę mocno!), uznaliśmy, że wolimy pozostawić krytykę.

Deja vu :

Witam! Na wstępie chciałbym wam podziękować za zamieszczenie mojego listu w CDA, żeby było śmieszniej - listu tego z początku nie poznałem, czytałem AR i gdy przeczytałem ten list, pomyślałem "ja miałem taką samą sytuację, hm...", i wtedy skumałem, że to właśnie mój mail!

Bolo

Ooo, znowu masz to uczucie! Swoją drogą, nie jesteś pierwszy, który nie poznał własnego listu po tym, jak wzięliśmy go w swe łapki :) [to-był-zart!! -> info dla (t)opornych].

Mit hakera

Witajcie! Piszę do was, bo czasami aż mi głupio, kiedy czytam listy niektórych "mądrych" ludzi, którzy do was piszą. Zaczęło od modnego ostatnio tematu, jakim jest hakerstwo. Większość "kandydatów" chyba naprawdę myśli, że haker to taki supergłosek, co siedzi przed komputerem i dowolnie ekspluoruje zasoby Internetu, jak i rozsyła wirusy śmieszny programami. Większość ludzi nie zdaje sobie nawet sprawy, że mit hakera, który jest teraz tak modny, wykreowały głównie media... i że prawda jest inna. Na filmach widzimy, jak hakerzy bez problemu wchodzi do systemów komputerowych, a ile przy tym przyjemności - frajda niebywała... Wydawać

by się mogło, że haker to doskonały "zawód" dla młodego człowieka, ale tak nie jest... Ludzie korzystający z programów typu NetBus, Prosiak czy PortFuck stanowią tylko niewielkie próby realizacji mitu. Prawdziwy haker nigdy nie chciałby, by go przyłapano, jak też rozpoznawano, np. na ulicy.

Prawda. Pseudohakera poznać najłatwiej po tym, że się chwali, iż jest hakerem. Ten prawdziwy, jeśli czegoś BARDZO nie chce, to właśnie tego, by ludzie wiedzieli, że nim jest. To tak jak ze szpiegowaniem.

Prawda wygląda nieco inaczej, hakerzy spędzają bardzo dużo czasu przed komputerami... nie spotykają się z kumpłami - nie mają ich wielu. Taki człowiek zna bardzo dobrze najpopularniejsze języki programowania. Jego działalność wcale nie jest siełanką i frajdą. Jestem ciekawy, ilu zainteresowanych chciałoby się pożegnać z kumpłami, koleżankami, rodziną, sportem, telewizją, dyskotekami i innymi przyjemnościami życia codziennego. Ciekawe też, ilu z "hakerów" wyrażiliby chęć spędzenia paru miesięcy nad rozpracowaniem systemu zabezpieczeń jakiejś firmy? Tacy ludzie, kandydaci na hakerów, często korzystający z ww. programów... najczęściej sami się chwala "osiągnięciami", innych nazywając lamerami, ponieważ w przeciwnieństwie do nich zwykli użytkownicy zajmują się np. pisanie recenzji (pozdrowienia dla redakcji) czy też programów lub graniem. Taki osobnik, prędzej czy później, zdegradowany tym, że hakerstwo to jednak nie to, co widać w TV, wygasa i przechodzi do grona tych, których wcześniej bluzgał i którym rozsyłał wirusy/spam, ale niesmak zawsze pozostaje.

(...) A swoją drogą... apeluję do redakcji - nie nazywajcie czynności, jaką jest grzebanie w save'ach, hackingiem (kącik Poradnik Hakera). Owszem, czynności te przydają się i mnie, ale buszując w hexach nie czuję się hakerem, bo nim nie jestem.

Kyp Duron

Zwykle pisywaliśmy tam "chackera" lub "hakera" itd. (w cudzysłowie). Tak czy inaczej, na tytuł działu należało patrzeć ze sporym przyróżeniem oka.

Klimat i sugestia

Chciałbym napisać coś o ich klimacie. Nie Smugi, nie musisz tego pomijać, ja chcę podejść do tego w nieco inny sposób. Po pierwsze, redaktorzy - przecież oni nigdy nie będą tacy sami, zmieniają się, starzeją. Poza tym, co by nie mówić, wpadają w rutynę. Myślę, że dobrze się stało, iż paru redaktorów pozwoliło sobie jakiś czas temu odpocząć. Ich xwy też mają duży wpływ na odbiór tekstów. O ile Eld poinformował czytelników o zmianie pseudo, to inni - nie wiem, czy paru text writerów nie zrobiło tego "potajemnie". Już parę(naście) numerów temu do redakcji wpłynęła świeża krew - to bardzo dobrze, bo przecież w rękach Q'n'ia, Devi, Bloöda, Raziela itd. leży przyszłość tego pisma. Z kolei do nich też trzeba się przyzwyczaić. Po drugie, czytelnicy - my też się zmieniamy i inaczej odbieramy różne rzeczy teraz niż kiedyś. Choćby ja, śmieję się z tego, co powiedziałem trzy lata temu, a że liczę sobie tylko trzynastacie wiosen, to co będzie za trzy, cztery lata. Może będę się śmiał z tego listu. :) (...) Co do AR to proponuję, by obciążyć o jedną stronę - a to z dwóch powodów. Przede wszystkim dlatego, że Smuggie jest już chyba troszeczkę zmęczony, a jedi coraz bardziej Kawaii.

Januh (np. Echoes - Pink Floyd)

Jeśli chcecie skrócenia AR do 3 stron - dajcie znać. Jeśli nie - też dajcie znać. W końcu to rubryka dla was...

Eksnalogowiec?

W jednym z numerów zauważyłem w rubryce przemyślenia - test na uzależnienie od kompa i chciałem nadmienić, że wcześniej uświadomiano mnie, iż za długo siedzę przy maszynie, ale ja odpowiadałem: muszę albo że tak odpoczywam. Dopiero po wypełnieniu testu i przeczytaniu wyników dotarło do mnie, że NAPRAWDĘ JESTEM UZALEŻNIONY OD KOMPA. Nie powiem, iż byłem zdumiony, ale nie spodziewałem się aż tak niezadowalającego wyniku. (...) Po kilku miesiącach znacznie zredukowałem czas spędzany przy kompie (...) i zacząłem wreszcie robić coś innego niż granie - zacząłem pisać opowiadania i publikować je w szkolnej gazetce, dzięki temu poznałem mnie w szkole z innej strony i jestem teraz bardziej lubiany niż niegdyś. Wreszcie dziewczyny zwróciły na mnie uwagę... Teraz zamiast gier-cować dniami i nocami - dniami chodzę grać w kosza albo w nogę, a nocami śpię jak normalny człowiek. Zaoszczędziłem furę kasy, którą normalnie wydałbym na gry. Teraz gram mało, a więcej czasu pracuję na komputerze. Poznałem wielu nowych ludzi tylko dzięki temu, że nie siedziałem zamknięty w czterech ścianach z nosem przy monitorze, tylko wychodziłem na zewnątrz. (...)

Seth z Krakowa

O właśnie - jak widać, gdy się chce, to można. Tylko musi "chcieć się chcieć", A sam wiem, że to najtrudniejsze.

Poważny - poważnie

Jestem poważnym człowiekiem. Pisząc do CDA, do działu AR, nie ma co liczyć na poważne potraktowanie, gdyż taka jest już forma tego działu i nikt tego nie zmieni.

Gdybyś był naprawdę poważnym człowiekiem, umiałbyś obiektywnie spojrzeć na ten dział. A wtedy byś nie napisał tego, co napisałeś...

Pamiętam, jak kiedyś Smuggler i Jedi pisali, że traktują czytelników jak kumpi, a z kumpia można sobie czasem żarty robić, ponabijać się itp. Otóż oświadczam, że ja NIE jestem waszym KUMPLEM ani nie traktuję was jak KUMPLI - prywatnie uważam was, szefów AR (Smg i Jediego), za facetów, którzy mają trochę sprane pod kopytami. Doskonale wiecie, panowie, o co mi chodzi - o styl waszych wypowiedzi.

Plakać z żalu nie będziemy, gdyż i tak wolimy się kumpłować z ludźmi nieco bardziej na luzie. W każdym razie, proszę Szanownego Pana Nie-Kumpia, oświadczamy, że pod kopytkami mamy, wbrew pozorom, całkiem niezłe poukładane. Nie żeby całkiem równo - ale na tyle niezłe, że nie boimy się czasem śmiać z was i z siebie pospołu. Cemu? Bo wiemy, że czytają nas wielu mądrych ludzi, którzy rozumieją, czemu tak robimy, i rozumieją, że to TYLKO zabawa i nic więcej. Nie nady mamy się też, by dodać sobie powagi, ponieważ uważamy, że coś takiego jest akurat w wybitnie złym guście. A jeśli dla ciebie "bycie sobą" to "sparanię pod kopytami"... to obyśmy do końca życia byli takowymi "papaściami"!

Osobiście to mi to nie odpowiada, a to dlatego, że są też inni czytelnicy, podobni do mnie, którzy chcą coś napisać do swojego ulubionego pisma o grach i być traktowani poważnie.

Powtarzam do znuudzeeniaaaa: na poważny list - poważną odpowiedź. No chyba że będą to pisane ze śmiertelną wagą brednie.

Jak już pisałem wyżej, nie czytam CDA regularnie.

Ani też chyba uważnie...

...a moją ulubioną gazetą o grach jest XXX (PROSZĘ TEGO NIE IKSWOĆ!!!) [no niestety, skoro mamy nierówno pod sufitem, to robimy, co chcemy, bo mamy "złote papiery"], którą uważam za totalnie niedościgniony wzór. (...) Przechodzę do sedna sprawy - proponowałbym, żeby w CDA powstała normalna rubryka "Listy" (obok AR oczywiście) dla ludzi, którzy mają jakiś problem i chcieliby się nim podzielić z innymi na łamach czasopisma, ew. skonsultować z redaktorami... Ci, którym odpowiada styl AR, mogliby dalej pisać różne maści teksty do tego działu, zaś ci, których ten wkurza (jak mnie), mogliby pisać do NORMALNEJ rubryki "Listy".

mAx from mYsIOWiCe

Potem jeszcze osobna rubryka dla np. dziewczyn, kolejna dla fanów FPP mających trądkę, osobna dla noszących okulary itd. A najlepiej oddzielną rubryka na każdy list. ALE PO CO? Ja wychodzę z założenia, że a) starczy jedna; b) wolę, by ludzie przy tej lekturze śmiali/wkurzali się, niż by mieli przysypiać z nudów lub po prostu omijać ten dział, bo "tam strasznie smęca i nic ciekawego nie ma". Zaś konsultować się z redaktorami można - naturalnie szczegóły i jak zawsze w FAQ-u. Tylko trzeba go jeszcze czytać, a to ciężka sprawa, dużo łatwiej przeciec na nas ponarzekać, żeśmy tacy i ślacy... prawda?

Internetowe znajomości

(...) Piszecie, że przez komputer nie można poznać dziewczyny. (...) Wejźdź na jakiś kanał, zaprosź dziewczynę do rozmowy i bądź miły. I co?

aQ1cu, Tarnowskie Góry

I będzie wspaniale do momentu, w którym się dowiesz, że ta słodka "Ania_16" ma naprawdę na imię np. Stefan i li czy sobie wiosen trzydzieści i dziewięć. :) Ale ja nie o tym, chodziło mi raczej o to, że nie liczcie, iż poznacie dziewczynę dzięki kompowi - lepiej go wyłączyć i rozejrzeć się za nią, może jest w pobliżu i to wcale nie w postaci wirtualnej. Po prostu tu są większe szanse i mniejsze ryzyko potężnego rozczarowania.

Czytanie rzqdzl!

Zaniepokoiła mnie pewna uwaga niejakiego Trpcp (AR 08/2001). Przecież ten człowiek to żywy przykład śmierzdzącego lenia. Nie czyta książek, nie chce mu się przestrzegać zasad ortografii. Woli się wygłupiać przed komputerkiem lub telewizorkiem i w pełni korzystać z tych dobrodziejstw techniki. Ja rozumiem - komputer jest potrzebny. Rozumiem też, że oglądanie telewizji przynosi pewne korzyści i dostarcza przyjemności, ale dlaczego mamy na rzecz tych zdobyczy techniki rezygnować ze starych dobrych sposobów spędzania czasu? Przysięgam wam w pełni rację, iż czytanie rozwija. Przecież to właśnie m.in. mowa i pismo odróżnia nas, ludzi, od zwierząt. Filmy, powiadasz, drogi Trpcp? Owszem, dobry film rozwija wiele cech, ale również ogranicza. Ogranicza np. twój sposób postrzegania bohaterów, miejsc akcji itd. Książka daje większe pole do popisu.

Muzyka? Owszem muzyka również rozwija. Wiem, ponieważ sam jestem muzykiem, ale nie możesz powiedzieć, że jest ona w stanie zastąpić czytanie książek, przecież to całkiem inna dziedzina! Tak jak powiedział Smuggler - "brak w tym pełni". To tak samo, jakbyś jadł śniadanie i kolację, a nie jadł obiadu. Może ten przykład niezupełnie oddaje to, co chciałbym powiedzieć, ale... zawsze coś :P.

Na pewno ktoś powie (Trpcp), że kładę zbyt duży nacisk na czytanie książek. Nie, ja po prostu chciałbym zaznaczyć, że wbrew pozorom jest to bardzo ważne - nie najważniejsze, bo rzeczywiście wystarczy, że będziesz tylko jadł, spał, zalałwał potrzeby fizjologiczne, siedział przed kompem i zagrywał się Kwakiem, ale chyba czegoś tu brakuje. To jak puzzle z zagubionymi fragmentami - to już nie to. Takich puzzli już się nawet nie chce układać.

MaEsTRO.exe z Sanoka

Cztery punkty

1. Fuck nakład na 200 000. Spróbuję w tym punkcie uzmysłowić wam, że nie macie 200 000 czytelników. Po pierwsze, ostatnio nie drukujecie nakładu: (!) dlaczego? Czyżby spadł? :P. No to (chyba) macie nakład na 180 000. Założmy, że sprzedacie wszystkie egzemplarze. Macie 180 000 czytelników. Po drugie, zauważcie, że większość waszych czytelników ma rodzeństwo i qmpli. Macie 400 000 czytelników.

Dlaczego nie drukujemy nakładu - o tym w FAQ-u i w poprzednim AR. Po drugie: wiemy, że często jeden nr CDA czyta więcej niż jedna osoba. Stąd należy rozróżniać pomiędzy nabywcami i czytelnikami itd. Żeby już nie mieszać i więcej nie tłumaczyć jednej kwestii: nakład tyle, ilość nabywców tyle, a naprawdę czyta nas tyle itp... itd., piszemy po prostu. UMOWNIE, 200 000 czytelników. (Czyli: DUUUZO.) Ale masz rację, że jest ich tak naprawdę MINIMUM... ze 300 000. Ha!

2. Kursy: najpierw był Pascal, potem C++ , dalej chyba HTML i PHP. A kiedy, pytam się, kiedy będzie kurs Java Scriptu????!!

No cóż, będzie, jak będzie. Szansa zawsze jest :). Nie mamy nic przeciwko Javie. (Do Qby też w sumie nic nie mamy.)

3. Nałóg: przemysłniku - ja nie jestem nałogowcem(już:)) od chwili, gdy wyszedł numer z testem, miałem 150 pkt., trochę później 90, a jak robiłem sobie ten test wczoraj, wyszło mi 50. Poza tym wątpię w własny nałóg. Uprawiam karate od 7 lat (czyli od szóstego roku życia) i w ogóle nie gram, tylko programuję w Pascalu i HTML-u. Grzebię w Windows. (Codziennie uczymy się czegoś nowego.) Uprawiam sport, mam qmpli. (...)

Gosiek z Jasła

Były przykłady, np. lekarzy alkoholików, którym przez wiele lat nałóg nie przeszkadzał sumiennie wykonywać pracę. Naturalnie do czasu... Ja wcale nie twierdzę, że jesteś nałogowcem. Ale musisz pamiętać, że większość nałogowców uważa, że nimi nie są... Nikt nie powinien czuć się bezpieczni!

Ladies' corner

Wkurza mnie tylko czasem, jak wycinacie jakieś zdanie z listu... i często zmieniacie jego kontekst. Tego się można niestety domyślać. Ja rozumiem, że nie możecie listów drukować w całości, ale... ech, szkoda gadać. (...)

Leuna

Właśnie - szkoda gadać. BARDZO nas brzydko posądziła, nie mając na to najmniejszych DOWODÓW. Ładnie to tak nas "opłotkować"? Oczywiście, że skracamy listy. Oczywiście, że moglibyśmy za pomocą skrótów zmienić w 100% sens wypowiedzi. I oczywiście, że tego _NIE_ robimy. Niby czemu? Żeby z krytyki zrobiła się pochwała? I tak dużo więcej nas chwalić, niż krytykować, więc jakbyśmy chcieli "druknać" pochwały - żaden problem, jest ich od groma. Żeby z kogoś zrobić dumia? I tak (jeśli zechcemy) możemy to zrobić za pomocą naszych komentarzy. Zatem odpowiedź mi tylko na jedno pytanie: PO CO, twoim zdaniem, mielibyśmy to robić?

Chciałabym podziękować wam za cudownego autora, którego dzięki wam odkryłam - Sapkowskiego. Chociaż jestem zagorzałą czytelniczką, dotąd nie zetknęłam się z postacią Geralta.

Langatan

Należy nagłaśniać to, co dobre i polskie. Zaś książki Sapkowskiego o wiedźminie Geralcie są przecież i polskie, i co najmniej rewelacyjne. Zachęcam wszystkich do ich lektury. (Mnie bawi m.in. specyficzny humor Sapkowskiego - np. imiona królewskich synów: Fili, Kili, Bofur, Bombur i Gonzales [cytat z pamięci]. Czy stwierdzenie, że "król zmarł na ostre zapalenie płuc". Co oznaczało tyle, że dostał zryłem pod zebro. Albo ballada o królownie Vandzie, co utopią się w rzeczce Duppie, bo nikt jej nie chciał :)). A i wzruszyć się można, i akcją nacieszyć, i językiem. i w ogóle... polecam. Radzę zacząć od opowiadań, a potem przejść do Pięcioksięgu.) O filmie na motywach tych tekstów wypowiadać się nie będę :). Aha, i to nie była jakaś tam kryptoreklama, tylko beczelnie oczywiła jawnoreklama. (I dlatego nikt mi za nią nie zapłaci(!).) Polecam też oczywiście "Mistrza i Małgorzatę" Bułhakowa oraz "Paragraf 22" Hellera.

Chodzi mi o walkę płci, jeśli mogę to tak nazwać. (...) Ja nie stoję po żadnej stronie, mimo iż powinienam trzymać stronę dziewczyn (solidarność jajników :))). (...) Zazwyczaj uważa się, że laska, która zna się chociaż troszkę na kompie, to zaraz jest zaniedbaną dziewczyną i nie przywiązuje wagi do swojego wyglądu, a całymi dniami siedzi przed monitorem. Jest to kompletny mit, absurd i legenda. Idealnym przykładem tego, co mówię, jestem chociażby ja. Uważam, że jako tako znam się na kompie (...), a oprócz tego nie zaniedbuję się - mam faceta, którego wcale nie pociągają kompy. Potrafię jednego dnia iść z nim na długi romantyczny spacer, a potem mordować się z dodatkiem Diablo 2 (mistrzostwo świata). (...) Można nawet powiedzieć, że jestem sk8, a potrafię ubrać ziewną i dziewczęcą sukienkę w kwiatuszki. Nie mówcie więc, że dziewczynka, która gra na kompie i w ogóle bawi się tym sprzęciem, nie może zachowywać się jak prawdziwa laska.

Princessssa:)))

Wielkie mi "ale". Ja też potrafię czasem ubrać ziewną i dziewczęcą sukienkę w kwiatki! I się nie chwałę! Nawet wprost przeciwnie! :)

Uważacie, że Internet doprowadzi do alienacji, zaniku normalnych kontaktów, zamknięcia się w domu. Tymczasem obserwuję odwrotne zjawisko. Często spotykałam na necie ludzi (...), którzy za dużo myślą i za mocno czują. Sama jestem taka. Ilu z nas ma to szczęście, że ma przy sobie kogoś, z kim może porozmawiać o Bogu, sensie życia, o tym, co dobre i złe. (...) A wielu ludzi pojawia się na chacie właśnie z takim nastawieniem. (...) Fakt, kawiarenki są pełne ludzi, którzy są tam tylko dla zabawy, po to, by bluzgać (...), i napalonych facetów po 40. [A młodszych napalonych to nie ma? Smg]. (...) Internet nie zamyka w domu mnie ani nikogo z moich znajomych. Wprost przeciwnie, gdy tylko poznaję kogoś na necie, z kim zaczyna mnie łączyć przyjaźń (...), chcę go spotkać w "realu". (...) Internet naprawdę mi pomógł w kontaktach z ludźmi. Wiele co - idę spać. Jutro umówiłam się z moim słoneczkiem. Spotykamy się od trzech tygodni. Poznaliśmy się na chacie :). I jest cudownie.

EssiGd

Chat-a wolna? Oj, będzie bał! :)

Jesteśmy wzrokowcami!

Drogie, Kochane Dziewczyny! My (czyli pleć... powiedzmy, że... owłosiona :)) prosimy was o zdjęcia nie dlatego, że chcemy pisać tylko do dziewczyn ładnych, ślicznych itp. Są dwa prawdziwe powody - każdy chłopak jest wzrokowcem, więc dopóki nie zobaczy "tego", z "czym" (wybaczcie dziewczyny to traktowanie) aktualnie rozmawia, czuje się niepewny. Gdy dziewczyna przysła mi (mam nadzieję :) zdjęcie, to od razu mam pewność, że mailuję z dziewczyną, a nie z gejem, transwestytą i debilem, który usilnie podaje się za dziewczynę. Wiem, wiem - każdy może przysłać nie swoje zdjęcie. (...) Drugi powód to już typowa męska chęć chwalenia się, czym popadnie :))). Na przykład mówię kumpłowi "poznałem fajową dziewczynę, super się z nią gada (...) i w ogóle jest OK", a ten jakos tak niepewnie do tego podchodzi. (...) A kiedy odpalam jpga i mówię mu "patrz - to ta dziewczyna, którą poznałem na chacie (...), to wtedy on myśli "jacieszpierniczszszsz!!!! On rzeczywiście kogoś poznał!!!!" - same przynaczne, kochaniutki dziewczęta - coś w tym jest. Poza-tymi małymi szczegółikami, CAŁKO-WICIE zgadzam się z opinią Shaer, Essi i wszystkich "normalnych" (...) dziewczyn.

Mazdzioch

Nie wierzę

Coś nie wierzę w waszą 100% uczciwość. Mając grę do zrecenzowania i nagrywkę do przetestowania można sobie po cichu ją skopiować. Czy mogąc mieć grę praktycznie za darmo, kupujecie oryginały? (Ja wam wierzę, ale chciałem sprawdzić, co odpisacie.)

Nie mogę w żaden sposób dać wam żadnego 100% dowodu, że nie robimy tak, jak piszesz. Powiem więc tak - kto uważa, że tak robimy, niech tak nadal uważa. Nie będę udawał, że nie jestem wielbłądem. Kto uważa, że nie jesteśmy piratami - ma moje wyrazy wdzięczności.

Poza tym zachęcam gorąco do czytania FAQ-u, bo ma klimat AR, a i dowiedzieć się można dużo. I nie zachęca was do tego jakiś redaktor, a czytelnik.

Mr Omen

No, zrehabilitowałeś się w moich oczach i jednak cię nie zastrzelę :).

Aby language giętki...

Chodzi mi o język, jakiego używanie na łamach CDA - a mianowicie o "zangliczanie". Przeknąłem już angielski tytuł magazynu...

Dla odtrutki podam teraz kilka rdzennie polskich tytułów branżowych pism: Chip, Enter, Gambler (RIP), Computer Studio (RIP), Top Secret(RIP), Input Output (RIP), Secret Service... kontynuować czy już się zadławiliście?

...ale niekiedy przesadzacie. Dlaczego na przykład rubrykę z opiniami redakcji nazwaliście "Gamewalker"? Nie daboły się jej określić w ojcystym języku?

Gdy Gamewalker wchodził na łamy CDA, prosił się was o propozycję POLSKIEJ nazwy dla tego kącika. Odzew był niewielki, a propozycje (poza może "Panoramą Gier") nie za bardzo się nam podobały. I angielska nazwa została. Dodam tylko, że to była aluzja do Luke'a Skywalkera (Look - Gamewalker), acz nie tylko. Tips: Gammy Walker...

Po co tak obficie używanie angielskich słów? Nie piszcie "uaktualnienie" a "update", coś dla was nie jest fajne (...), a jest "cool". Albo narzekacie, że "gra nie ma save'a w dowolnym momencie". Po co wprowadziliście skrót BTW czy PO? (Przy Okazji jest gorzej?)

Może i nie gorzej, ale w angielszczyźnie BTW funkcjonuje tak jak np. OK - wszyscy wiedzą, o co biega. A PO w polskim kojarzy mi się raczej z Przysposobieniem Obronnym albo Platformą Obywatelską. Poza tym gracze posługują się slangiem? Posługują, więc my też. Pewnie, że moglibyśmy się trochę ograniczać, nie mówię: nie...

W CDA jest dużo więcej zapożyczeń z angielskiego. (...) Jeśli na co dzień używacie takiego języka, to wasza sprawa. Ale po co wtlaczać coś takiego do dobrego, angielskiego (paranoja!) magazynu?

Magazyn jest POLSKI. Właścicielami są Anglicy, ale "mięso, krew i flaki" są rdzennie polskie, bo piszą w nim Polacy dla Polaków. Ot co.

Ktoś już kiedyś napisał w tej sprawie, a wy odpowiedzieliście, że gdybyście używali literackiej polszczyzny, toby nie zagrało. (...) A kto wam każe pisać LITERACKĄ polszczyzną? Możecie pisać po polsku i na luzie.

Dywanik (2nk)

Toteż wydaje mi się, że piszemy i po polsku (czasem "pol-skiemu", niech będzie) i na luzie. Ale tak naprawdę liczy się, żeby te teksty były DOBRE, CIEKAWE I DOCIERAŁY do czytelnika, który słucha MTV, jada w Mac Donaldzie, do szkółki posuwa gimbusiem, a po szkółce wygłaska skateboard albo fajtuje na komerze strita z blokami z nejborundu :). Ale w porządku. Na pewno macz sporo racji. Postaramy się bardziej kontrolować ilość anglicyzmów, pozostawiając te, które uznamy za konieczne. I będzie coo... czadowo. Yeah! :)

Jak jawność, to...

Rany, to przecież śmieszne! Smuggler, ja może pół-inteligent jestem (nie pochtębiaj sobie, dziewczyno:)), ale wiesz co? Nie mogę zajarzyć, czemu wy się tłumaczycie czytelnikom (Jackal) z waszych zarobków, wydatków, podatków, kosztów itp.

Po prostu pokazujemy, jak jest. by potem co poniektórzy nie myśleli "zgarniają po 1 mln \$ za każdy numer, a Q3A to nie dadzą, mimo że licencja na pewno nie kosztuje więcej niż 1000 \$ itp.". Wielu z was "wie" na nasz temat mnóstwo bardzo dziwnych (bo wymyślonych) rzeczy. Staramy się więc ukazać trochę prawdy...

PS Czy tę gazetę w ogóle czytają faceci starsi niż "oczko" (tzn. ja)?

Ran

Człowieku, całe stada...

Jak to jest z autorami?

Czy to, że Czarny Iwan odchodzi do A+, znaczy, iż przestaje pracować dla CDA? Już taki jeden (Mr Jedi mu było) odszedł do Kawaii i do dziś pozostał zaledwie jego cień w AR. :(

Z Iwanem nie będzie tak źle, tzn. nie pozwolimy mu całkiem sp(lu)cieć... Na pewno w każdym numerze naszego pisma znajdziecie jego tekst(y). Już moja w tym głowa. :)

A propos tegoż pana (Mr Jediego) - kiedyś Kawaii był miesięcznikiem (nie wstydzę się przyznać, że czytywałem kiedyś Kawaii) [a czemu to ma być powód do wstydu? - Smg] i ten pan pisał recenzje, zapowiedzi oraz dopiski w AR. Tymczasem dziś Kawaii jest dwumiesięcznikiem, a pan Mr Jedi w ogóle dla CDA nie ma czasu. Niech mi to ktoś wytłumaczy.

sZak00u

Po prostu coraz więcej czasu poświęca Kawaii, gdyż chce, żeby pismo było jak najlepsze. Kawaii - długo nie - CDA. Kumas? I nie pyskuje, że to nie "fair" itd. Po prostu taka była jego życiowa decyzja. Tym niemniej nie ukrywam, że i Jediego od czasu do czasu można zdogingować, by jednak cosik do CDA (nie tylko AR!) skrobął.

Psychologia piractwa

Chciałbym nawiązać do jednego z najczęściej poruszanych na łamach AR tematów, czyli piractwa. Tak, wiem, że były już setki listów. (...) Jednak nie zamierzam sypać żadnymi argumentami. Postanowiłem się zastanowić nad tym, dlaczego ludzie wiedząc, że piractwo jest złe, i tak kupują piraty? (...) Przecież zdecydowana większość zaopatrujących się "na lewo" to zupełnie zwykłe i szare na co dzień osoby. Oni przecież nie napadają na banki. Ba, większość z nich nie odważyłaby się nawet ukraść jabłka z targu. Jednak świadomie oszukują producentów softu. Dlaczego? Po głębszym przemysleniu zagadnienia doszedłem do wniosku, że kupując spiracony soft ludzie ci nie mają "wrażenia", że popełnili przestępstwo. No bo przecież taki złodziej to musi się przygotować, zamaskować, zaryzykować, może nawet kogoś sprzątnąć, a to wszystko z duszą na ramieniu, bo zaraz może się nawiązać jakiś stróż prawa. Kradnąc oprogramowanie trzeba tylko włożyć płytkę do nagrywarki i już! (...) Ludziom łatwiej jest przeniknąć przez tę barierę psychologiczną, zwaną sumieniem, gdy w grę wchodzi kradzież "czegoś bardziej nierzeczywistego" niż podejście i zabranie ze sobą jakiegoś realnego, materialnego dobra. Ludzie w taki prymitywny sposób "tłumaczą się" przed samymi sobą. Dlatego właśnie drugim krokiem do wyzbycia się chętki do piractwa (po uświadomieniu sobie, że piractwo jest złe) jest zrozumienie, że NIE MA różnicy pomiędzy piractwem a rabunkiem. To tylko nasz umysł próbuje nam wmówić, że jest inaczej.

Tamdar

Co oznacza, że w większości ludzi kołaczą się jakieś resztki sumienia, bo próbują siebie przekonać, że to, co czynią - złe nie jest. Ale jest, jest...

CDA vs Wirtualny Komputer

Piszecie, że macie największy nakład w Polsce.

Gdzie???! Taka bodaj Modna Pani Domu czy inne pismo dla pań ma ze 2 miliony - gdzież my, małe robaczki, podskoczmy do niej? :)

Nieprawda!!! Piszę do "Wirtualnego Komputera" i mogę się pochwalić, że mamy o wiele większy nakład od was. Przecież już na waszym CD mamy ze dwie setki tysięcy nakładu, a jeszcze dochodzi(!) "Reset", prenumeratorzy i ludzie, którzy po prostu weszli na naszą stronę i ściągnęli najnowszy numer. Problem widzę jednak w nazwaniu tego nakładu. "Półkontrolowany"? Znaczy się: ilość CD w CDA jest kontrolowana (znaczy się - nakład jest kontrolowany), ale naszych prenumeratorów już nikt nie kontroluje. Nevermind. W każdym razie mamy o wiele większy od was nakład (choć nie mogę podać żadnych liczb). A to, że nie ukazujemy się na papierze...

[namiary znane redakcji]

Patrzac na rzeczy w ten sposób jak ty można powiedzieć, że najszybszym sprinterem świata jest mucha, która usiadła na grzbiecie biegnącego geparda? BTW: chcesz mieć załatwiony spadek czytelników o jakieś 95% w ciągu pięciu sekund? Da radę zrobić. Muszę tylko nacisnąć klawisz Delete na katalogu "najnowszy WK na Cover CD". :)). Jest też JEDNAK subtelna różnica pomiędzy papierowym magazynem i internetowym zinem... Rozumiem, że chcesz się dowartościować, ale chyba nie tędy droga.

Mam pomysł na gry!

Mam do was ogromną prośbę. Mam 16 lat i sporo niesamowitych pomysłów na gry, które naprawdę mogłyby przynieść sukces firmie zdecydowanej zainvestować w tę myśl. (...) Chciałbym adresy i telefony firm, które zajmują się grami samochodowymi. Poza tym moglibyście sami na łamach pisma drukować pomysły różnych ludzisków. (...)

Jankeś z Gdańska

Przykro mi, że brutalnie strzaskam twoje marzenia, ale... Jedynie pomysł to tak naprawdę... NIC. Zero. Null. Próżnia. Jeśli chcesz w ogóle kogoś zainteresować, to musisz rozbudować pomysł do formy scenariusza. A scenariusz do gry komputerowej to zwykle kilkaset drobno zapisanych kartek, pełnych wykresów, tabel, schematów, algorytmów itp. Robota mrowczo-koszmarna. Wiem coś o tym... Czyli - samym pomysłem raczej NIKOGO POWAŻNEGO nie zainteresujesz. Jeśli uda ci się stworzyć sensowny scenariusz - masz jakieś (nieduże) szanse. Developerzy gier tworzą dość zamknięty

świątek. Póki weń nie wejdiesz - raczej niewiele zdziałasz. Niestety, tak to wygląda :(.

Jakiś taki klimat

Myślę (to nie żart), że ogólnie wasze czasopismo jest super. ALE w dawnych czasach miało jakiś taki klimat i nie chodzi tylko o AR. Wtedy każdy cieszył się o wiele bardziej nawet z niemal niezauważalnego udoskonalenia CDA. Teraz jesteście po prostu dobrzy i już coraz mniej wam brakuje do doskonałości. Gdy tymczasem czytelnicy stali się coraz bardziej wybredni, czyli (co dziwne) im lepsze pismo, tym więcej wad wykryją. No ale cóż, tacy są ludzie i ludzi-ska. :) Można także powiedzieć, że najnowsze "sidi-akszony" przedstawiają MAKSIMUM treści (recki, demka, full ver. itp.), a MINIMUM wszystkiego innego.

Xysiu z Gorlic

Nie wiem, co rozumiesz poprzez "wszystkiego innego" (klimatu?), ale mimo wszystko traktuję to jako komplement :). A prywatnie uważam, że choć w ciągu ostatniego półroczu Action wprowadził schudł, ale znacząco jednak zyskał na klimacie. Swoją drogą, wy - czytelnicy - TEŻ się zmieniliście przez te lata. Kiedyś potrafiłście się cieszyć tym, co dajemy - każde kilka stron więcej, każda pełna gierka (nawet gdy miała 10 MB i pochodziła z '92) cieszyły was. Dziś u sporej części z was dominuje postawa "roszczeniowo - skrzywdzono - marudna", co znaczy: "dajcie, dajcie, dajcie..." albo "eee... oczekiwałem więcej..." oraz "czuję się pokrzywdzony" ew. "dlaczego lepiej traktujecie" [prenumeratorów, farów innych gier itp., itd.] ludźcie! "yyy, schodzicie na psy, tracicie klimat, kiedyś to byliście cool, a teraz...". Ale ja na was nie narzekam - po prostu jest, jak jest. Inaczej dawno bym się pociął. Wyobraźcie sobie polską reprezentację, której kibice nic, tylko smęcą, "a dlaczego jeszcze nie zdobyliście mistrzostwa świata?", "no, wygrajcie w kołcu z Brazylią!", "czemu strzeliliście TYLKO cztery bramki w meczu?!", "a w 1974 to Polska grała lepiej...". Jak myślicie, czy taki doping mocno motywuje do dąwania z siebie czegoś więcej? Temat do przemyślenia, proszę narzekaczy. Nie chodzi o to, żeby nas chwalić, ale przemysleć własne podejście do CDA - i do życia.

Panopticum

Zaczniemy od tego, że programy komputerowe, np. z firmy Billa Gatesa, są stanowczo za drogie. Przecież on tonie w pieniądzach, po co mu ich tyle? Czy słyszeeliście kiedyś, jak Bill Gates daje kasę na jakieś charytatywne fundusze? Nigdy! Osobiście to on się tak nie napracuje na taką kupę szmalu. Ludzie, przecież on jest najbogatszym człowiekiem na świecie! Kiedyś pisałiście, że na to zapracował, a wcale nie. To jego pracownicy trudzili się nad różnym rodzajem softu. Może i on coś tam zrobił, ale chyba ma wystarczająco dużo pieniędzy i mógłby obniżyć, z łaski swojej, cenę towarów, np. dla biednych ludzi z Polski. Tak samo producenci gier - a pirat sprzedaje za przyzwoitą cenę i bierze tyle, ile gra jest warta, producenci gier myślą tylko sobie i o tym, żeby zbijać kasę. Piraci nie są chłwciami, popieram piractwo! A, jeszcze coś - wasza kručąta zapewne działa w odwrotnym kierunku, niż myślicie. Wy mówicie: "Nie kupuj piratów, bo się spalisz w piekle!". Tymczasem czytelnicy tylko się na was wkurzają i kupują jeszcze więcej pirackich płyt! Ha! Jestem pewien, że wasz naczelny ma ze sto pirackich wersji gier w domu. Podobno, sami mówiliście kiedyś, iż w dawnych czasach kupowaliście piraty i Smuggler też! (Przemysłnik jeden... hm.)

Paciugo z Gorlic

Po pierwsze przemawia przez ciebie typowy bolszewik: jak ktoś ma dużo - to należy go z tego okraść i to będzie OK. A najlepiej rozstrzelać drania bez sądu (a jego majątek rozdrapać)! Po drugie, akurat BG całkiem hojnie wspomaga rozmaite instytucje charytatywne (swoją drogą - a ile TY dałeś np. na powodziłan?!). Po trzecie, żenująca (niestety) wiedza o ekonomii i mechanizmach rynku powodem do wstydu może nie jest - ale publicznie chwalić się nie ma czym. Po czwarte, dla mnie jesteście warty... hmmm... niech będzie 0,93 zł. Za tyle właśnie cię kupiłem (bez twej wiedzy i zgody), a teraz każdemu, kto chce, sprzedam cię i prawo do twoego wizerunku, żebyś robił z tym, co zechcą. Zcześliwy? Zadowolony? Chyba nie. A przecież w tym momencie robię dokładnie to samo, co piraci, i to, co uważasz za słuszne (naturalnie do momentu, gdy złodziej kradnie coś innym, nie tobie). Po piąte, JESTEM PEWIEN, że w swoim czasie za długo siedziałeś na słońcu, PODOBNO też masz w głowie tylko siećkę i stęchłe powietrze. (Nie możesz się obrazić - TAK JAK TY użyłem przecież słów "jestem pewien" i "podobno", rzucając na ciebie brzydkie podejrzenia, które zresztą wymyśliłem w 100%, więc jestem kryty.) PS Jak wysyłaś e-maile z

różnymi xywkami (Xyslu, Paciugo itd.), zmieniaj też konto. I nie ślij kilku takich listów w ciągu 2-3 minut, bo to trochę cię dekonspiruje. :)

Cześć, nie chcę być w żaden sposób niegrzeczny, nie-smaczny itp., ale wasza gazeta - jak i wy sami - jesteście do D***. Gazeta - połowa to reklamy...

Dwója z polskiego - CDA to nie GAZETA. Dwója z matematyki! Ok. 20-25% to nie PoŁOwa. Siadł i wstydz się! A jutro przyjdzie z rodzicami.

...cena - 3 CD i niby tanio... ale KTO W TE GRY GRA???

KTO CHCE. Przmusu nie ma.

GTA ludzie już przeszli 10 razy, a z netu można ściągnąć za darmo (nie licząc impulsów). Zamiast dawać te CD-ki, dajcie jakieś lepsze materiały. (...)

Może być perka? Albo aksamit? Albo jedwab w chińskie smoki tkany?

a nie jakieś pierdoły (chodzi mi o te artykuły obok sprzętu, chociaż i to też jest albo spisywane, znaczy wyniki testów są spisywane z innych gazet... bo nie wierzę, żeby jakiś tam Smuggler (...) robił takie testy...

Pewnie, że nie - robią je fachowcy. A kto tobie ten tekst pisał? Bo ja nie wierzę, że umiesz pisać.

Po prostu muszę to widzieć...

Scorpion.de

W takim razie w prąd też nie wierzysz, bo nie widziałeś elektronów na oczy. BTW: twój list nieco uspokoił polskich ekologów obawiających się, że w Polsce zmniejsza się populacja łosi.

Reakcja na listy

(...) CIUCIEK! Okłamali cię!!! Jakem prawdziwy hacker i cracker :), powiem ci, jak NAPRAWDĘ crackuję się gry, słuchaj: najpierw kupujesz tego pirata (nie-ważne skąd). Potem do zainstalowania gry potrzebujesz klucza (tj. numeru seryjnego). No więc, aby go zdobyć, idziesz do sklepu i kupujesz oryginalną grę. Pośród genialnej i wspaniałej, dokładnej i nie-ocenionej :) dokumentacji powinieneś znaleźć ten właśnie numer. Następnie albo wkładasz płytkę piracką i włączasz najlepszy znany program antywirusowy (UWAGA, NIE WKŁADAJ PIRATA DO NAPE-DÓW POWYŻEJ 40x!!! Mojemu kumpłowi zerwało piracką płytkę w CD-ROM-ie, :((potem wysypywał z niego poszczególnie elementy...), albo wkładasz oryginał i masz pewność, że antywirus nie będzie potrzebny. A potem już instalacja i takie tam, jakoś sobie poradzisz (o ile będziesz miał oryginalną instrukcję :)).

Ewentualnie wkładasz CD w zęby i ściskasz, aż usłyszysz takie głośnie "CRACK!!!!" - i gra jest sorkowana (to nie mój pomysł, ale bardzo mi się podoba :)).

Trpcp - jak masz wolny transfer z książką, to najwyższa pora na upgrade. Robią taki w szkole na j. polskim i w dodatku za friko!!! (osobiście nie przepadam za upgrade'ami w tej dziedzinie, a na informatyce to robią mi downgrade (pouczy się faceta :)))

StrikerX

Ogłoszenie

Odnosnie listu Jinx-JOkera z 10/01. Nie jestem na tyle głupi, żeby własny komp nazywać imieniem, ale chłopie, jak ona (Martynka) cię rzuci, to daj znać, bo ja także właśnie lubię.

jj_johny

Ludzie i ludzisko

Dzisiaj 13-14 lat) i pyta ekspedienta: "Czy jest (uwaga, uwaga) MISTER DOS" (kolesiowi @#@# się MS z MR - widać chciał zabłysnąć, a zgast!). A TERAZ SIADAĆ I WZIĄĆ COŚ NA USPOKOJENIE (Nerwosoz). Sprzedawca poszedł i zaczął szperać po półkach. Po paru minutach powiedział: "niestety nie mamy tej gry". Podszedłem więc i mówię, że chodzi o MS DOS!

On na to: "Aha" i znowu szuka po półkach...

- ...Niestety, tej gry też nie ma!!!

TomX

Lubię was tak bardzo, że kupiłem dwa egzemplarze CDA z jednego miesiąca, aby rozkoszować się czytaniem go dwa razy. :)

Maxwell

W tej rubryce jesteś w charakterze "ludzia", a nie "ludziska", OK?

Dlaczego cały czas namawiacie ludzi, żeby zerwali z piractwem? Co wam się w tym niby nie podoba? Dla mnie, na przykład, zakup jednej "gry" za 100-150 zł to zupełnie beznos! A na stadionie za taką cenę kupię 7 płyt. Różnicy żadnej nie będzie! Zbieram wasze pismo od 25 numeru i często zauważam, że tępicie piractwo - no, może nie tępicie, ale namawiacie ludzi, by z tym zerwali. DLACZEGO!!!!!!!!!!!!!

Anim 200

Nie odpowiem. Po prostu wiem, że tego nie zrozumiesz. Skoro przeczytałeś ponad 40 AR i nadal nie wiesz... Może jak dorodniejsz? (Intelektualnie.) Swoją drogą, jak cię do wojska wezmą, to możesz helmu nie wkładać, bo kula nawet jak czachę przebijie, to i tak mózgu raczej nie znajdzie...

(...) Weźmy np. demka - nie mam pojęcie, dlaczego umieszczacie ich coraz mniej.

My też nie mamy pojęcia, dlaczego kiedyś udawało się nam zmieścić na CD np. 20 dem o średniej wielkości 30 MB każde, a teraz z problemami mieści się 10 (przy czym średnia wielkość dema wzrosła do 60 MB). To naprawdę ciężki orzech do zgryzienia - prawie tak wielki jak ten: "czemu na DVD dajecie więcej rzeczy niż na CD".

A te, co już są, zdarzają się bez dokumentacji i nie sposób się domyślić, jak obsługiwać klawisze, bo twórcy gry też nie byli uprzejmi jej zamieścić.

No właśnie. I trzeba samemu po kolei naciskać tyle klawiszy, żeby odkryć, że np. [A] to do przodu... Oburzające. Ale naturalnie to nasza wina, że producenci nie robią dokumentacji (i to jeszcze po polsku), oj, wstyd nam niezemi-sko...

Weźmy teraz programy. Nie ma programów, które się naprawdę do czegoś mogą przydać (no, może z wyjątkiem Windows Media Player i DirectX).

TOOM

Tjaaaaa? A mi się DirectX do NICZEGO nie przydaje, bo mam Linuksa.))) (Bajer, wcale nie mam - ale chciałem ci pokazać, że to, co dla kogoś jest przydatne, dla drugiego jest bez sensu - i na odwrót...)

Smuggler wiesz czemu ty nie pokarzesz tej mordy, wiem że jesteś brzytki bo cię już nie raz widziałem ale mugłbyś się sfotografować i wysłać sdięcie (swoje) do śmiechu warte a tak w ogule nie jesteś śmieszny ty tylko twuj pysk. z powarianiem

[namiary wycięte z litości]

A wy mówicie, że nie poprawiamy błędów w waszych listach? Tu widziecie przykład, jak wyglądają niektóre bez poprawek. Bardzo "poważny" przykład :). Chciałem także tobie, autożre, powiedzieć, że TEŻ jesteś śmieszny (ty albo twój pysk) - ale niestety: aż tak beczelnie kłamać nie jestem w stanie :(. Śmieszna jest jedynie twoja wiedza o ortografii, acz obawiam się, że żaden polonista nie docenił walającej mocy "sdięcia" (to od SDI?) i paru innych "kwiadku". Obawiam się więc, że wskutek braku zrozumienia u nich, zanim skończysz podstawówkę, wezmą cię do woja, bo ci 18 stuknie :) - w charakterze "kandydata na sapera": "przejdź przez to pole, by sprawdzić, czy zamieniane". Chyba faktycznie święta coraz bliżej, skoro tacy jak ty ludzkim głosem mówią? :)

Ludzkim głosem przemówili

Smuggler & Mr Jedi

Tipsy

Colobot

Naciśnij **Control + Break** podczas gry i wpisz:

winmission - wygrywamy!
lostmission - przegrywamy
allresearch - wszelkie wynalazki
allmission - dostęp do wszystkich misji
nolimit - god mode
fullpower - odnawia "jet power" we wskazanym obiekcie
fullenergy - regeneruje baterie zaznaczonej jednostki
fullshield - jw., ale pole siłowe
fullrange - dostęp do wszystkich botów
selectinsect - wybierz i kontroluj insekta
showsoluce - dostęp do wszystkich odpowiedzi itd.



Commandos 2: Men of Courage

Wpisz się (imię gracza) jako: **GONZO-ANDJON**, ew. w czasie gry wybierz komandosa i wpisz: **GONZOANDJON**. Tak czy inaczej, możesz potem korzystać z poniższych ułatwień:

[Shift] + X - teleportacja
[Ctrl] + V - niewidzialność
[Ctrl] + I - nietykalność
[Ctrl] + (-) - ilość FPS
[Ctrl][Shift] + N - wygrałeś misję!
[Ctrl][Shift] + X - zabijasz wszystkich wrogów!



Kody do leveli:
Stage1 - NORMAL: XHGR; HARD: PLKUM; VERY HARD: PVTSL
Stage2 - NORMAL: WKUC4; HARD: JESSH; VERY HARD: SKDJF
Stage3 - NORMAL: YSM51; HARD: DFF3B; VERY HARD: 3DYNB

Stage4 - NORMAL: B7D8F; HARD: K9D3H; VERY HARD: 9BG3S
Stage5 - NORMAL: 3GHSL; HARD: NMWQ9; VERY HARD: KJWJK
Stage6 - NORMAL: AZLM1; HARD: 16G3L; VERY HARD: E2J7H
Stage7 - NORMAL: JAHSG; HARD: WL3CZ; VERY HARD: ZX78Y
Stage8 - NORMAL: UN63A; HARD: LPQ6T; VERY HARD: TRIB4
Stage9 - NORMAL: VAZ2P; HARD: SRCM8; VERY HARD: TRD78
Stage10 - NORMAL: 9TT5W; HARD: PAEN8; VERY HARD: 1LPQD

Deer Hunter 5: Tracking Trophies

Dodatkowe kody
 W Hunt View naciśnij **[F8]**. U góry ekranu pojawi się okienko. Wpisz tam tips, **[Enter]**, **[F8]**, by zamknąć okno.

dh5find - jesteś w pobliżu najbliższego zwierzęcia
dh5findnext - kolejne zwierzę
dh5beacon - zwabiasz jelenie
dh5showme - widzisz jelenie na mapie

Diablo 2: Lord of Destruction

Jeżeli objętość Diablo 2: Lord of Destruction przyprawia cię o mdłości, możesz zmniejszyć ją o ponad 600 MB! Oto sposób:

1. Zainstaluj jakiegokolwiek patch do D2: LOD.
2. Następnie podane pliki zastąp plikiem patch_d2.mpq.

D2SPEECH.MPQ
D2SFX.MPQ
D2MUSIC.MPQ
D2XTALK.MPQ

Nie wiesz, jak zastąpić te pliki? Najpierw skasuj je, a potem zrób cztery kopie pliku **patch_d2.mpq** i nazwę każdej z kopii zmień na nazwę kolejnych plików. W ten sposób bardzo zwiększysz wolną przestrzeń na swoim dysku, ale niestety też znacząco obniży się przyjemność płynąca z gry. Nie będzie w niej muzyki z pierwszych 4 aktów, rozmów z NPC-ami oraz dźwięków z gry. Jeżeli chcesz zachować te ostatnie, nie kasuj pliku **D2SFX.MPQ**. Moim zdaniem, warto poświęcić te 50 MB, aby nasza karta dźwiękowa nie zamarzała :-).

Michał Łukasiewicz
 (http://www.diablo2.cytadela.pl)

Far Gate

Podczas gry wpisz: **/182461**, by wejść w cheat mode. Potem możesz korzystać z tipsów:

/instabuild - wszelki budowie
/fog - odśwież mapę
/gates - więcej kasy
/stats - status
/kenny - giną wszyscy wrogowie

A to wpisz w menu głównym: **super-xstudios** - masz dostęp do wszystkich misji.

Jagged Alliance 2

Cheaty działają tylko w wersji gry 1.06 i wyżej.

Trzymając wciśnięty **[Ctrl]** wpisz **GABBI** (ew. **G A B B I** - tzn. ze spacjami po każdej literze) na ekranie taktycznym. Włączysz cheat mode i będziesz mógł stosować poniższe kombinacje klawiszy.

W czasie rozgrywki

[Alt] + E - widzisz wszystkich wrogów i NPC na mapie
[Alt] + O - wykańczasz wszystkich wrogów w danym sektorze
[Alt] + T - teleportujesz zaznaczoną postać w miejsce wskazane kursorem
[Ctrl] + H - ranisz postać wskazaną kursorem
[Alt] + D - odnawiasz AP wskazanej postaci
[Alt] + R - przeładowanie broni wskazanej postaci
[Ctrl] + U - odnawiasz energię i zdrowie całej drużyny
[Alt] + [Enter] - przerywasz turę ruchów wroga

Ekran mapy

[Ctrl] + T - w "travel mode" teleportujesz drużynę w miejsce wskazane kursorem

Laptop

[+] - dostajesz 100 000 \$
[-] - tracisz 10 000 \$
Spacja + kliknięcie LMB na najemniku - najemnik dołącza do oddziału czy tego chce, czy nie :)

INNE

[Alt] + B - wróg pojawia się pod kursorem
[Alt] + C - cywile pojawiają się pod kursorem
[Alt] + I - rozmaite "znajdźki" pojawiają się pod kursorem
[Alt] + K - gaz musztardowy eksploatuje pod kursorem
[Alt] + O - wrogowie dostają 100 pkt. ran
[Alt] + 5 - wskazana postać zmienia się w potwora!
[Alt] + G - tworzysz nową postać
[Alt] + V - tworzysz robota
[Alt] + 4 - che, che, zobacz sam :)

Microsoft Train Simulator

Chcesz zasuwać jakieś 380 km/h? No to wybierz "simple controls", trasę z Innsbrucka do St. Anton (startujemy w St. Anton). Jako pociąg weź Flying Scotsman. I zaczynamy. Z pociągu zostaw tylko lokomotywę z ten-

drem, rozpędź się tak, by regulator wskazywał 100% - i wtedy naciśnij klawisz **D**. Ale oooooojazd! :)

Operation Flashpoint

Trzymając wciśnięty lewy **[Shift]** naciśnij **minus** na klawiaturze numerycznej (na indicated screen). Puść klawisz, wpisz kody:
savegame - robisz save
endmission - kończysz misję
campaign - dostęp do wszystkich leveli (wpisz w głównym menu!)
topography - ???

Nieskończona ilość save'ów?

Naciśnij **[Alt] + [Tab]** w czasie gry, by zwinąć ją na belkę. Zajrzyj tam, gdzie gra robi save'y... i skopiuj aktualny save w jakieś bezpieczne miejsce. Teraz możesz wrócić do gry i w miarę potrzeby zrobić kolejny save. A potem wystarczy tylko wrzucić do tego katalogu save, który jest ci aktualnie potrzebny. Proste? Jasne! Tylko trzeba na to wpaść :).

Red Faction

Podczas gry naciśnij **[~]** i wpisz w okienko, które powinno się pojawić:
vivalahelvig - god mode
bighugmug - wszelka broń i amunicja
heehoo - fruujemy!
camera1 - zmiany ustawienia kamery
camera2 - jw.
camera3 - jw.

Niespodziewanka :)

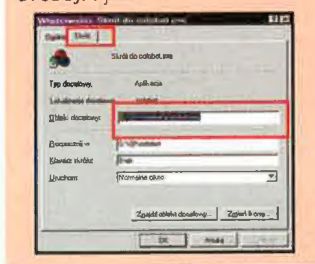
Na drugim CD w katalogu **data/movies** znajdziesz ciekawe rzeczy - np. Bink Video.exe.

Linia komend - co, gdzie, jak?!

Załóżmy, że mamy gierkę X. Aby działały cheaty, należy do linii komend dopisać sekwencję **+console 1**.

Oto krótki poradnik, jak tego dokonać.

Musimy mieć na pulpicie skrót (ikonę) do tej gry. Zakładam, że mamy takową. Klikamy ją prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy **WŁAŚCIWOŚCI** i klikamy je. Otwiera się nowe menu. U góry menu mamy opcję **SKRÓT**. Klikamy ją, co owocuje otwarciem nowego menu. W nim znajdujemy **OBIEKT DOCELOWY**. Powiedzmy, że widzimy w niej coś takiego: **D:\Gra X\X.exe** - to jest właśnie słynna **LINIA KOMEND!!!** Teraz dopisujemy do niej sekwencję **+console 1**. Wpisujemy ją robiąc **JEDNĄ** spację pomiędzy ostatnią literą w linii komend a naszą sekwencją. Po czym klikamy opcję **ZASTOSUJ**. I już!



Gigabajty atrakcji!

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK O PS2®

wydanie 1/listopad 2001/29zł z DVD

PlayStation®2

OFICJALNY MAGAZYN

ZAGRASZ?



Już w listopadzie

eduStrada

www.edustrada.pl



Edustrada

Polska 0 km
Wszechstronna wiedza to tutaj

Edustrada

Europa 0 km
Pomoc dydaktyczna prosto

Edustrada

Świat 0 km
Sukces zawodowy w zasięgu ręki

BBI Tech S.A.
ul. Głogowska 277,
60-104 Poznań
www.edustrada.pl

EDUKACJA ONLINE